

Inklusive Heft-Archiv auf DVD! Teil 1/3

GROSSES GEWINNSPIEL MIT VIELEN TOLLEN PREISEN!
Wir verlosen Spiele, Hardware und Merch! Plus: Cooles Alternate-Gewinnspiel auf pcgames.de!

Wissen, was gespielt wird

PC Games EXTENDED

+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA
+ JUBILÄUMS-VOLLVERSION



1. GESCHENK

KOMPLETTES HEFT-ARCHIV AUF DVD

Nostalgie pur für PC-Gaming-Fans! Alle PC-Games-Ausgaben der letzten 30 Jahre auf DVD: Von 1992 bis heute – diesmal im Heft: Teil eins von drei!

DIE EXTRADICKE ..

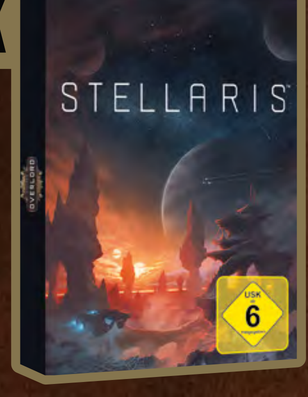
JUBILÄUMS AUSGABE



Mehr als 50 Seiten Jubiläums-Specials zu 30 Jahren Gaming- und Magazingeschichte

2. GESCHENK





LUXUS-VOLLVERSION: STELLARIS

Passend zum Heftjubiläum haben wir für euch die exklusive Vollversion zu Paradox' fantastischem Weltraum-Grand-Strategy-Hit!

AUSGABE 362
10/22 | € 7,99
www.pcgames.de

Österreich: € 8,90; Schweiz sfr 13,80; Benelux € 9,40; Italien, Spanien € 10,20

WEITERE TOP-THEMEN: Dead Island 2 • F1 Manager 2022 • Spider-Man Remastered • FIFA 23 • Saints Row u. v. m.



30 Jahre PC Games – **das feiern wir mit euch, Geschenke inklusive!**



Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Wie bereits in der letzten Ausgabe angekündigt, gibt es diesen Monat im PC-Games-Kosmos kräftig was zu feiern: Unser Heft feiert sein 30stes Jubiläum! Das ist natürlich gerade in der schnellebigen Medienbranche aller Ehren wert und deshalb laden wir euch ein, ausführlich mitzufeiern. Für diese extradicke Ausgabe der PC Games haben wir daher keine Kosten und Mühen gescheut und gleich mehrere Schmankerl für euch. Zum einen erwarten euch über 50 Seiten Specials zur Heft- und Gaming-Geschichte der letzten 30 Jahre. So beleuchten wir unter anderem die Geschichte des Magazins von der Erstausgabe 10/92 bis heute, reisen mit euch durch 30 Jahre voller Spiele-Meilensteine und unsere Erinnerungen dazu und lassen einige Ex-Kollegen zu Wort kommen, die unser Heft in all den Jahren mitgeprägt haben – die volle Packung Nostalgie also! Etwas gewinnen könnt ihr dabei auch, denn zum einen haben vier prallvolle Seiten mit Hardware-, Merch- und Spiele-Preisen für euch, zum anderen findet ihr Mitte bis Ende September auf unserer Webseite www.pcgames.de neben vielen weiteren Specials auch noch ein großes Alternate-Gewinnspiel – viel Glück allen Teilnehmern! Noch mehr Retro-Feeling kommt durch ein anderes Goodie auf, das wir für euch parat haben: Auf der zweiten DVD dieser Ausgabe findet ihr den ersten Teil unseres PDF-Heftarchivs – alle Ausgaben der PC Games in PDF-Form zum Nachlesen, und das als Gratisbeilage! Eigentlich wollten wir euch in dieser Ausgabe bereits das komplette Archiv präsentieren, aber aufgrund der schieren Masse wären damit alleine drei Discs vollgewesen – und dann hätte kein einziges Video mehr auf die DVDs gepasst. Wir teilen das Archiv daher auf drei Aufgaben auf, los geht es diesmal mit den Jahren 1992-2001. Und: Auch in Sachen Vollversion klotzen wir diesmal richtig ran. Denn in diesem Heft findet ihr die digitale Luxus-Vollversion zu Stellaris! Der Weltall-Grand-Strategy-Hit von Paradox Interactive ist ein absolutes Highlight und darf in keiner Strategie-Sammlung fehlen. Aktuelle Spielethemen haben wir natürlich auch für euch, etwa neue Infos zum lange verschollenen Dead Island 2, Last-Minute-Infos zu FIFA 23 sowie Tests zu Saints Row, F1 Manager 2022 und Spider-Man Remastered. Viel Spaß!



Sascha und das PC-Games-Team

DIE NEUEN PC-GAMES-NEWSLETTER!

Ihr wollt nichts mehr verpassen, was auf www.pcgames.de abgeht, seien es aktuelle Spiele-Neuigkeiten, tolle Deals oder coole Gewinnspiele?

Dann abonniert unsere neuen **Newsletter!** Mehr Infos findet ihr unter: https://www.pcgames.de/Newsletter



Unsere Newsletter

Mit unseren neuen Newslettern bekommst Du die spannendsten Themen unsere Portale direkt in dein Postfach. Suche Dir hier bequem die Newsletter aus, die dich interessieren – gib dann unten Deine E-Mail-Adresse ein und klicke einfach auf „Absenden". Damit wir sicher gehen können, dass Du nicht aus Versehen oder gegen Deinen ausdrücklichen Wunsch angemeldet wurdest, bekommst Du von uns eine E-Mail mit einem Bestätigungslink, den Du bitte aufrufen musst.

PC Games

PC Games Weekly
Der Star unter unseren neu gestalteten Newslettern: Die Redaktion von PC Games wählt 1x pro Woche die spannendsten und meistdiskutierten Themen per Hand aus. Damit weißt Du garantiert, was gespielt wird!

Gewinnspiele
Du willst zukünftig keines unserer großen Gewinnspiele mehr verpassen? Wir informieren Dich rechtzeitig vor Start eines neuen Gewinnspiels auf buffed.de, pcgames.de oder pcgh.de!

Deals & Specials
Verpasse keine Aktion und kein tolles Angebot mehr! Ob redaktionell ausgesuchte Schnäppchen für Sparfüchse, Special Deals unserer Partner sowie Neuerscheinungen und Angebote rund um unsere Webseiten und Magazine - mit einem Klick bleibst du immer auf dem Laufenden. Der Newsletter kommt in unregelmäßigen Abständen in dein Postfach.

INHALT 10/2022

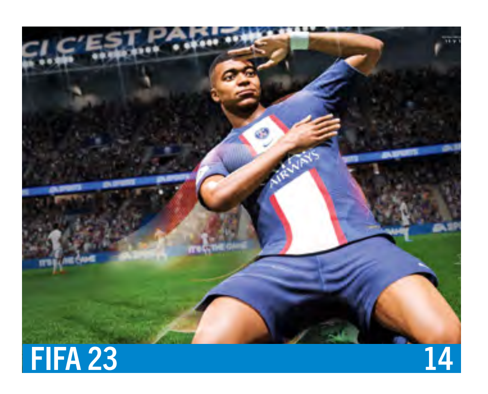


30 JAHRE PC GAMES 52



DEAD ISLAND 2 10

AKTUELL



FIFA 23 14

SPIDER-MAN REMASTERED 32

TEST

MAGAZIN

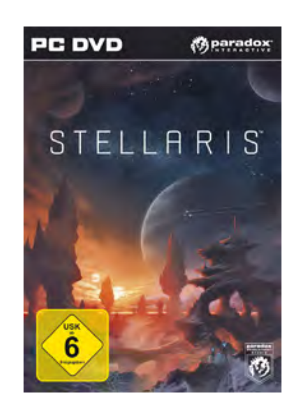
HARDWARE

EXTENDED

SERVICE

... digitale Vollversion:

ALLE VIDEOS auf DVD



STELLARIS*

INSTALLATION
Bei unserer Vollversion zu Stellaris handelt es sich um einen Gratis-Code auf Gamesplanet.com. Dazu gebt ihr den Code auf unserer Codekarte unter www.pcgames.de/codes ein. Den Code, den ihr dort erhaltet, gebt ihr dann auf https://de.gamesplanet.com als Rabatt-Code ein, nachdem ihr das Spiel dort in euren Warenkorb gelegt habt. Dadurch ändert sich der Preis auf 0 Euro und ihr erhaltet nach dem „Kauf" einen Steam-Code für das Spiel.

FAKTEN ZUM SPIEL
Genre: Strategiespiel
Publisher: Paradox Interactive
Veröffentlichung: 09. Mai 2016

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN
Mindestens: Windows 7 SP1 64 Bit, Intel iCore i5-530 / AMD FX-6350, 4 GB RAM, GeForce GTX 460 / Radeon HD 5870, 10 GB freier Festplattenspeicher, DirectX 9.0c (Herstellerangaben)

Empfohlen: Windows 10 Home 64 Bit, Intel iCore i5-3570K / AMD Ryzen 5 2400G, 4 GB RAM, GeForce GTX 560 Ti, 10 GB freier Festplattenspeicher, DirectX 12 (Herstellerangaben)


Wer schon immer mal die Kontrolle über ein interplanetares Reich innehaben wollte, der wird in Stellaris fündig. Leicht ist die Verwaltung aber nicht ...


Wenn Diplomatie nicht mehr weiterhilft, müssen es halt Raumschiffflotten regeln – kriegerische Auseinandersetzungen gehören in Stellaris dazu.


Menschen, Tiere, Sensationen – die unterschiedlichen Fraktionen lassen kaum Wünsche offen. Und wenn doch gibt es ja noch den Baukasten für eigene Space-Völker.

DVD 1

TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)
- 7-Zip
- Adobe Reader
- VLC Media Player

TEST
- Cult of the Lamb
- Marvel's Spider-Man Remastered
- Saints Row
- Two Point Campus

VORSCHAU
- Deliver Us Mars
- FIFA 23
- Park Beyond
- Pentiment
- Tempest Rising
- The Dark Pictures Anthology: The Devil in Me





ARCHIV-DVD

ALLE HEFTE VON 1992 BIS 2022 – TEIL 1: 92-01
Retro-Alarm! Für alle unter euch, die schon immer mal wieder durch die alten Hefte „blättern" wollten oder sich interessieren, wie das alles hier anfing, haben wir unser komplettes Heft-Archiv auf DVD gebannt. Aufgrund der schieren Datenmenge müssen wir das aber auf drei Ausgaben aufteilen – den Anfang machen diesmal die Jahrgänge 1992 bis 2001!

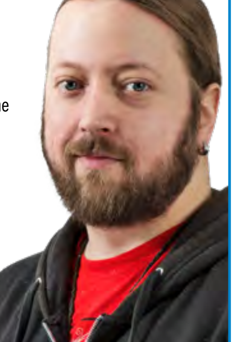
*Bitte beachtet, dass unsere Codes aus rechtlichen und/oder technischen Gründen irgendwann ablaufen und nicht mehr einlösbar sind. Nutzt sowohl den PC-Games- als auch den dadurch erhaltenen Gamesplanet-Code daher spätestens bis zum 31. März 2023. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.


AFTERTHOUGHT
BRICH UNSERE REKORDE
SPIELE DEN SCHNELLSTEN
PLATTFORMER AUF DEM MARKT
ERHALTE EINE EXKLUSIVE SKIN
MIT DEM CODE: SPECTACLE
JETZT ERHÄLTLICH AUF STEAM

DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter Print



Spielt gerade:
WoW (Schamane), Baldur's Gate: Enhanced Edition (Elf Fighter/ Mage), FM 13 (Sheffield Wednesday), Gym Simulator (ich)

Schaut gerade:
The Office, House of the Dragon, The Rings of Power, diverse Filme

Hört gerade:
Blind Guardian – The God Machine; The Halo Effect – Days of the Lost; Behemoth – Opvs Contra Natvram

Und sonst:
Die PC Games wird 30, ich bin als Leser seit ungefähr 27 Jahren, als Prakti/Volo/Redakteur seit 14 Jahren dabei. Und Geburtstag hab ich selbst auch noch im September, nur rund isser nicht. Gibt also jede Menge zu feiern! Von daher: Hoch die Tassen! Ist dann im Endeffekt auch egal, ob da Kaffee, Chai Latte, Bier oder Wodka drin ist.

LUKAS SCHMID | Chefredakteur



Spielt gerade:
Spät, aber doch Hollow Knight. Supergut!

Hat sich:
Auf der PS5 das neue Playstation Plus gegönnt.

Hat dank des neuen PS Plus:
In zwei alte Kamellen reingespielt, sich gefreut und wird die Dinger jetzt wahrscheinlich nie wieder angreifen. Gute Investition!

War:
Auf der Gamescom. Oh, und es war wunderbar! Überall gab es Zuckerwatte, links und rechts wurden neue Spiele angekündigt und direkt darauf veröffentlicht, ein Zauberer hat Goldmünzen hinter Ohren hervorgezaubert und das Essen an sämtlichen Ständen war erstaunlich günstig und überhaupt nicht ekelhaft. Also, zumindest bin ich mir sehr sicher, dass es so gewesen sein wird, ich schreibe diese Zeilen einen Tag vor der Messe.

KATHARINA PACHE | Redaktionsleiterin Online



Spielt derzeit:
F1 Manager 2022

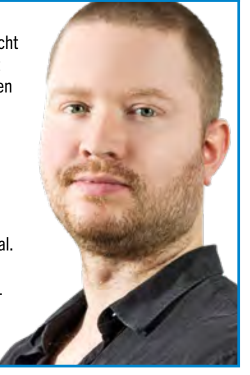
Sieht derzeit:
Succession, House of the Dragon, ein weiteres Mal Fleabag, weil es so gut ist

Hört zurzeit:
Conan, Psychlona und mehr Zeug in die Richtung

Sorgt sich ein wenig:
Um die Ufo-Pflanze. Sie wächst wie verrückt, aber auf ihren schönen, sattgrünen Blättern bilden sich hellere Punkte. Ob es Dünger richtet? Es bleibt „spannend".

Und sonst:
Ich freue mich SO auf meinen Urlaub. Wird Zeit. Leider muss ich noch ein paar Wochen warten. Außerdem wünsche ich der PC Games einen schönen, runden Geburtstag.

FELIX SCHÜTZ | Redakteur

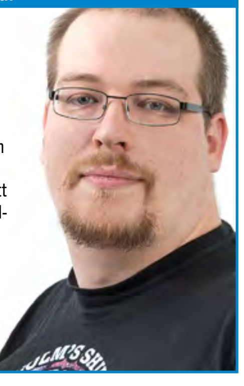


Ist reif für die Eistonne:
Sollte für unser Jubiläum über die Heftgeschichte schreiben. Acht Seiten, schön fluffig, mit Schmökerfaktor, Anekdoten und nicht unlustig. Rausgekommen sind: 11 Seiten Textwand, in drei Tagen (und zweieinhalb Nächten) geschrieben. Lerne: Auch nach 18 Jahren als Redakteur fehlt mir jede Form von Zeiteinteilung.

Fühlt sich auch deswegen noch älter als sonst:
Wochenlang habe ich mich durch alle (!) PC Games-Ausgaben und meine Erinnerungen gewühlt. Kaum zu glauben, wie jung ich damals war. Und jetzt bin ich immer noch hier. Alles falsch gemacht? Oder alles richtig? Fragt mich in zehn Jahren nochmal.

Habe endlich das Schnitzen angefangen:
Töchterlein bekam einen Löffel, Sohnemann einen kleinen Roboter. Der musste dann auch gleich ein Jetpack haben, so wie der aus Dyson Sphere Program. Ansprüche hat er ja, der Junge.

MATTHIAS DAMMES | Redakteur



Spielt derzeit:
The Last of Us: Part 1, Saints Row, Transport Fever 2

Schaut derzeit:
She-Hulk: Attorney at Law

Hat sich entschieden:
Endlich im 4K-Zeitalter anzukommen. Daher habe ich mir einen neuen Fernseher bestellt, der mich bildtechnisch hoffentlich wegblasen wird. Eigentlich wollte ich warten, bis der alte kaputt geht, aber der macht auch nach zehn Jahren noch keine Anstalten, alsbald die Hufe zu machen.

Und sonst:
Freue ich mich, wenn ihr all die tollen Artikel lest, die wir zum 30. Geburtstag der PC Games für euch vorbereitet haben. Schon irgendwie wild, wenn ich daran denke, dass ich selbst inzwischen auch schon über zehn Jahre dabei bin.

CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur



Spielt gerade:
The Last of Us: Part 1, TMNT: The Cowabunga Collection

Schaut gerade:
House of the Dragon, mal wieder Brooklyn Nine-Nine

Hört gerade:
Jodie Faster, Cancer Bats, The Flatliners

Freut sich auf:
Den neuen PC Games Podcast, den ich ab dem 22. September zusammen mit Maci moderieren werde, und natürlich auch auf die Kollegen und externen Gäste, mit denen wir darin plaudern.

Und sonst:
PC Games wird 30. Mit mir ging es danach bergab, aber ich bin mir sicher, dass die PCG weiterhin frisch, modern, informativ und unterhaltsam sein wird, statt zu stöhnen, wenn sie sich hinsetzt. Oder aufsteht. Oder beim Pinkeln.

DOMINIK PACHE | Redakteur



Spielt gerade:
Farthest Frontier, F1 Manager 2022, Rise of Nations

Schaut gerade:
House of the Dragon, Der Herr der Ringe: Die Ringe der Macht, Succession, Formel 1 (Sommerpausen gehören abgeschafft!)

Hört gerade:
The Dickies. Auch wenn Killer Clowns from Outer Space auf der Gamescom nicht die große AAA-Ankündigung war, hat mich der Trailer wieder mit den Dickies angefixt. Wer so einen guten Musikgeschmack hat, kann kein schlechtes Spiel designen!

Und sonst:
Passend zum 30. Jubiläum der PC Games wird die Echtzeitstrategie mit Tempest Rising hoffentlich wiederbelebt, nachdem sie vor 30 Jahren mit Dune 2 begründet wurde.

DAVID BENKE | Video-Redakteur



Spielt gerade:
The Last of Us: Part 1. Ich muss ja schließlich herausfinden, ob das Ding wirklich eine überflüssige Neuauflage ist, nachdem ich das lautstark in einer Kolumne behauptet habe.

Schaut gerade:
Viel Kram auf YouTube und in den Mediatheken der Öffentlich-Rechtlichen, nachdem mein Mitbewohner einfach so „unser" Netflix-Abo gekündigt hat. Ja, er hat alleine dafür bezahlt. Es ist also sein gutes Recht. Eine kurze Vorwarnung wäre aber trotzdem nett gewesen.

Hört gerade:
Synthwave von Voyager

Schielt gerade:
Auf die Uhr. Nach dem Tippen dieser Zeilen geht es quasi direkt für zwei Wochen in den Urlaub.

MARCEL NAEEM CHEEMA | Redakteur



Spielt gerade:
Middle-Earth: Shadow of War, F1 22 & Immortality

Zuletzt gesehen:
Swimming Pool (2003), Friday the 13th, House of the Dragon, LotR: The Rings of Power, She-Hulk & die ARD-Serie Türkisch für Anfänger (so unangenehm, so 2000er, so lustig). Die hab ich damals als Kind mit meiner Schwester gesehen, aus heutiger Sicht ein Meisterwerk der unangenehmen Situationen und Dialoge.

Schaut und spielt demnächst:
Das heißersehnte F1 Manager 2022 (kam noch nicht dazu)

Freut sich auf:
Viele Geschichten und Insights unserer diesjährigen Gamescom-Crew! Aber auch auf den bevorstehenden 30. Geburtstag der PC Games, der exakt zwei Tage vor meinem 30ten ansteht. Fast gleich alt, wild.

CHRISTIAN FUSSY | Redakteur



Spielt gerade:
Expeditions: Rome. Gefällt mir gameplaytechnisch bisher etwas besser als der Vorgänger mit den Wikingern. Der Strategiepart hat aber immer noch seine Macken.

Schaut gerade:
Crazy Ex-Girlfriend, House of the Dragon

Zuletzt geschaut:
Better Call Saul. Jetzt ist der Netflix-Account eigentlich überflüssig.

Und sonst:
Für mich geht's erst mal in Elternzeit. Nach dem letzten Monat, in dem unter anderem Umzug und Autokauf anstanden, bin ich froh, mir für private Termine jetzt mal etwas mehr Zeit nehmen zu können. Wünsche allen anderen viel Spaß mit Gamescom, Jubiläum und Co!

MICHAEL GRÜNWALD | Redakteur



Spielt gerade:
F1 Manager 2022, Hades, Call of Duty: Warzone, Nascar Heat 5

Sieht gerade:
The Walking Dead. Bis zur 10. Staffel habe ich jede Folge direkt nach Veröffentlichung geschaut, danach war die Liebe plötzlich weg. Doch sie ist wieder da und ich muss einiges nachholen.

Hört gerade:
Das neue Album von Muse rauf und runter.

Und sonst:
Konnte tolle Erfahrungen auf der Gamescom sammeln. Ein wirklich interessantes Event mit vielen netten Leuten. Als unvergessliches Mitbringsel habe ich mir dort gleich mal Corona eingefangen und durfte letzte Woche das volle Programm mit Fieber, Gliederschmerzen und Schüttelfrost durchleben.

STEFAN WILHELM | Volontär



Spielt gerade:
Nier Replicant und Reincarnation, Oninaki, Spider-Man

Sieht gerade:
The Alienist. Beim Schreiben dieser Zeilen hab ich zwar gerade erst angefangen, aber das Setdesign und die Atmosphäre sind schon ziemlich fein.

Hört gerade:
The Fratellis – Half Drunk Under A Full Moon; Ash – Meltdown; Me And That Man – New Man; New Songs, Same Shit Vol. 2

Und sonst:
Durfte ich zur Gamescom mitfahren und fand's sehr schön! Angesichts der Menschenmassen, durch die man sich teilweise schon am Mittwoch quetschen musste, würde ich mir das privat aber glaub ich zweimal überlegen. Stundenlang anstehen für Saints Row? Hmm …

VIKTOR EIPPERT | Projektmanager Redaktion

Spielt gerade:
Cult of the Lamb, Two Point Campus, Curse of the Dead Gods, Cuphead: The Delicious Last Course, Anno 1800

Sah zuletzt:
Die Panem-Quadrologie, The Batman, King Richard

Denkt wegen des Jubiläums wehmütig zurück:
An seine Anfänge bei der PCG Ende 2009 als Prakti. Hachja.

Und sonst:
Hab ich jüngst festgestellt, dass ich Anfang Oktober schon ein Jahr auf Twitch streame (zu finden unter „VikSpielt“). Offenbar ist das, was ich da so treibe interessant genug, dass regelmäßig Leute einschalten. Durch die Streams hab ich mir ein 1-Mio-Einwohner-Ziel in Anno 1800 gesetzt (1/3 fertig), Rimworld ausprobiert, nach Jahren doch mal Bloodborne durchgespielt und tolle Leute kennengelernt.

CARLO SIEBENHÜNER | Video-Redakteur



Spielt gerade:
Mittelerde: Schatten des Krieges, As Dusk Falls

Schaut gerade:
Herr der Ringe: Die Ringe der Macht – bisher unterhaltsam.

Hört gerade:
Gerade bei Michi gelesen, dass es ein neues Album von Muse gibt. Dann wohl jetzt das.

Der Kreislauf des Lebens?
PC Games und ich sind im gleichen Jahr geboren. Nachdem ich dann 14 Jahre gebraucht habe, um zu merken, dass Videospiele ziemlich gut sind, habe ich mir 2005 dann auch meine erste Ausgabe gekauft (Gothic 3 – Titelstory!) und noch einmal 16 Jahre später sitze ich selbst hier und tippe diesen Kasten. Verrückte Welt …

ANTONIA DRESSLER | Community Managerin



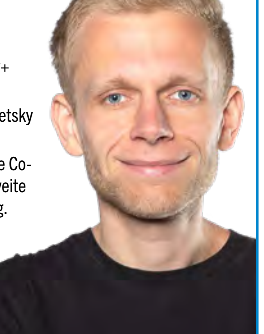
Spielt gerade:
TESO, Hades

Schaut gerade:
Fleabag (super tolle Serie) und Die Ringe der Macht

Hört gerade:
Podcasts zur nordischen Mythologie und norwegischen Folk

Und sonst so:
Das erste Mal dürfte ich als Redakteurin auf der Gamescom sein! Zwar waren die Themen und Spiele nicht die großen Knaller, wie man das sonst eigentlich gewohnt ist, trotzdem hat es viel Spaß gemacht und interessante Einblicke geboten! Außerdem ist es eine tolle Gelegenheit, seine Schritte pro Tag auszureizen und dann mit den Kollegen zu vergleichen. Alleine dafür gerne wieder ;)

JOHANNES GEHRLING | Social-Media-Redakteur



Spielt momentan:
F-Zero X, Wave Race und (wie immer) Mario Kart 8 Deluxe

Schaut zurzeit:
Die Prequel-Trilogie und die neue Serie She-Hulk bei Disney+

Hört aktuell:
Lgoony & Mary sowie sehr viel Drum&Bass, vor allem von Netsky

Dachte sich „Aller guten Dinge sind drei!“:
… und „gönnte“ sich im August daher die mittlerweile dritte Corona-Infektion, die diesmal wieder schlimmer war als die zweite im Frühjahr und daher mit viel Zeit auf der Couch einherging. Genutzt wurde die Zeit nebst Erholung fürs Schauen der Prequel-Trilogie sowie der neuen Marvel-Serie She-Hulk, außerdem um die Gamescom per Twitch-Streams zu verfolgen. Kurz darauf ein XXL-Highlight: endlich Lgoony live gesehen! <3

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de







Genre: Action-RPG
Entwickler: Dambuster Studios
Hersteller: Deep Silver
Termin: 03. Februar 2023

Dead Island 2

Es gibt Spiele, die sind so lange in Entwicklung, dass man gar nicht mehr wirklich daran glaubt, sie wirklich eines Tages spielen zu dürfen. Nach mittlerweile acht Jahren, die seit der Ankündigung vergangen sind, gehört Dead Island 2 definitiv zu dieser Riege. Umso aufgeregter waren wir, als Mitte Juli eine Einladung von Deep Silver in unserem Postfach eintrudelte. Dead Island 2 lebt! Und man möchte uns nicht nur ein kleines Lebenszeichen des Spiels zeigen, sondern uns sogar selbst spielen lassen. Das haben wir uns nicht zweimal sagen lassen und so stürzten wir uns kopfüber in eine fortgeschrittene Demoversion des Spiels. Dabei stießen wir auf abgefahrene Waffen, fiese Zombies und eine Menge Blut & Gedärme.

Leider dürfen wir von dieser Session leider nichts zeigen. Zwar konnten wir einen ganzen Level des Spiels ausführlich spielen und werden darüber auch berichten, jedoch sind wir auf eine Handvoll vorgegebene Screenshots von Deep Silver festgelegt.

Alles auf Anfang

Entwicklerwechsel sind nie ein gutes Zeichen für ein Spiel. Meist übernimmt das neue Studio ein halb fertiges Produkt, das noch schnell fertig gemacht werden muss. Dead Island 2 wird bei Release sogar durch drei Entwicklerstudios gegangen sein und wäre dadurch prädestiniert, ein Flickwerk à la Frankensteins Monster zu werden. Doch hatte Deep Silver als Publisher hier wohl das richtige Gespür. Im Interview mit den Entwicklern der Dambuster Studios erklärte man uns nämlich, dass nichts aus den vorherigen Entwicklungszyklen übernommen wurde und man komplett von vorn beginnen durfte.

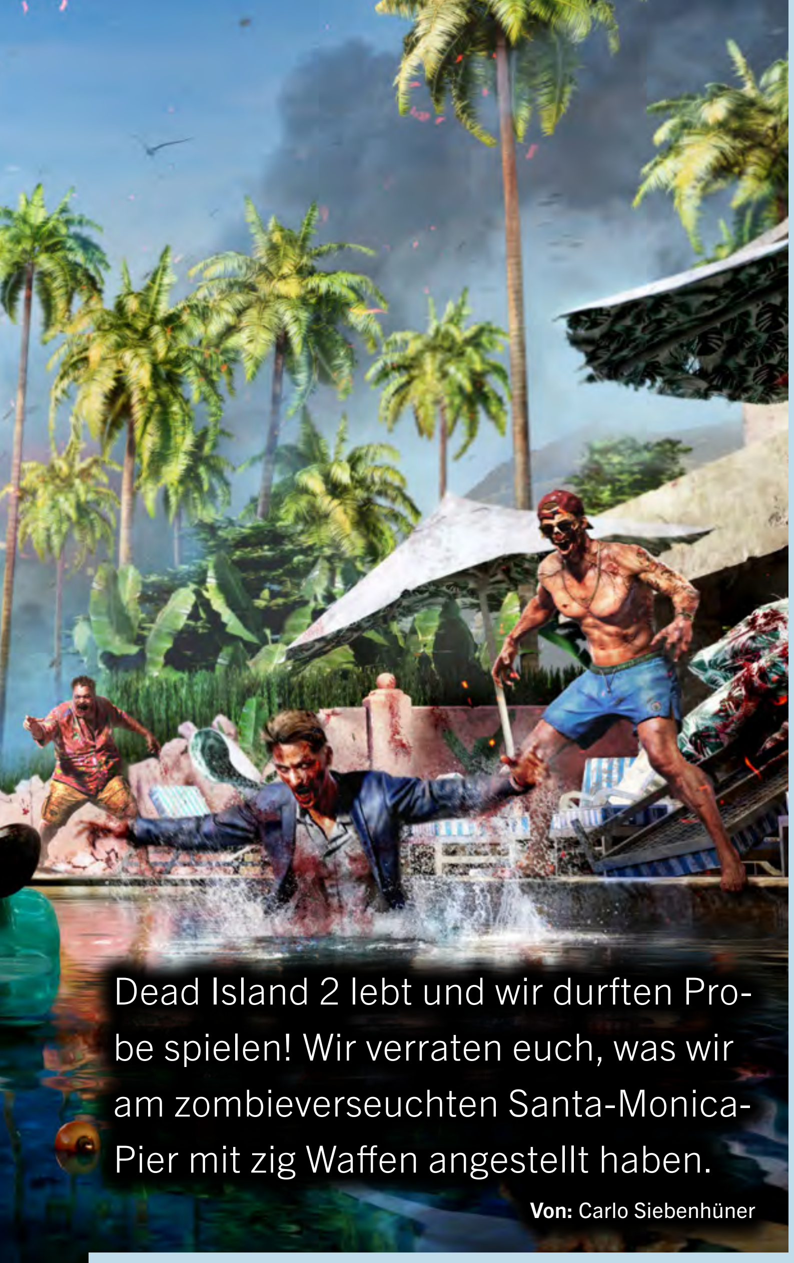
Das merkt man dem Projekt auch an. Zwar wurde mit L.A. ein Setting gewählt, das bereits im Ankündigungstrailer von 2014 angedeutet wurde, doch fühlt sich das Spiel selbst wie aus einem Guss an. Die Stadt der Engel ist schwer vom Ausbruch des Zombievirus getroffen. Die öffentliche Ordnung ist zusammengebrochen und das Militär hat sich zurückgezogen. Alle verbliebenen und noch lebendigen Einwohner wurden sich selbst überlassen.

Für diesen Überlebenskampf wählt ihr euch einen von sechs Charakteren aus, den ihr aus der Ego-Sicht steuert. Jeder davon ist infiziert, aber immun. Das hat trotzdem Auswirkungen auf die Protagonisten, doch dazu kommen wir später noch. Wer will, kann auch mit bis zu zwei Freunden im Koop die verwaisten Straßen von Los Angeles durchstreifen. Dabei setzt Dead Island 2 aber nicht auf eine Open World. Wie im Vorgänger bereist ihr eher größere, aber abgetrennte Areale, die ihr mit fortschreitender Story freischaltet.

Hallo Horrorclown

Ihr werdet dabei aber nicht in die Haut eines frischen Opfers der Zombieapokalypse gesteckt. Alle Charaktere haben bereits Erfahrung, um sich in der neuen Ordnung durchzuschlagen und sind mehr oder weniger harte Hunde. Dead Island 2 verschiebt seinen Ton nämlich eher in Richtung von Pulp-Romanen und 80er-Action-Streifen. Statt loszuheulen werden hier also eher zynische Sprüche geklopft, wenn vor einem die nächste Zombiehorde auftaucht. Wir sitzen eher in einer leicht gruseligen Zombie-Geisterbahn mit einem One-Liner auf den Lippen und nicht im nackten Überlebenskampf.

Das passt dann auch sehr zum Setting unserer Demo. Unser Auftrag besteht darin, einen Laptop zu beschaffen. Dafür schickt uns das Spiel an den berühmten Santa-Monica-Pier. Wir schlagen uns also wortwörtlich durch einen bunten Vergnügungspark, während links



Dead Island 2 lebt und wir durften Probe spielen! Wir verraten euch, was wir am zombieverseuchten Santa-Monica-Pier mit zig Waffen angestellt haben.

Von: Carlo Siebenhüner

und rechts die Zombies auf uns zumarschieren und am Ende wartet sogar noch ein fieser Zombie-Clown auf uns. Einen abgedrehten Titel im Stile von Dead Rising 4 sollte man aber definitiv nicht erwarten. Wir würden nach dem Anspieltermin eher auf Left 4 Dead als Vorlage für die angestrebte Stimmung im Spiel tippen.

Los Angeles in der Zombie-Apokalypse ist natürlich ein äußerst schwieriges Pflaster, durch das auch der coolste Protagonist nicht so einfach spazieren kann. Überall lauern die Untoten auf Frischfleisch, das sie genüsslich auseinandernehmen oder zu einem der ihren machen können. Deswegen gibt euch Dead Island 2 eine ordentliche Palette an Waffen in die Finger, mit denen ihr die Zombies detailliert auseinandernehmen dürft.

Baukasten Supreme

Wie auch schon im Vorgänger legt euch das Spiel sowohl Nah- als auch Fernkampfwaffen in die Hände. Der Fokus liegt aber eindeutig auf den Prügeln für den Nahkampf, die eine große Auswahl an Möglichkeiten erlauben. Ob ihr nun mit dem Kampfstab, dem Vorschlaghammer oder dem Küchenmesser auf die Zombies losgeht, bleibt euch überlassen. Je nach Waffengattung unterscheiden sich eure Angriffsbewegungen. Die riesige Axt schwingt sich etwas langsamer als das flinke Messer. Trotzdem kamen uns gerade die Bewegungen mit kleineren Waffen noch etwas zu behäbig vor. Hier sollten die Entwickler auf jeden Fall noch in die Feinabstimmung gehen.

Die Vielfalt der Waffen kommt aber nicht nur durch die verschiedenen Formen, sondern auch durch ihre Effekte. Ebenfalls in Anlehnung an das erste Dead Island dürft ihr auch diesmal eure Waffen nach Belieben an der Werkbank umbauen und mit verschiedenen Statuseffekten belegen. Eure Axt hat euch zu wenig Durchschlagskraft? Dann schraubt einen Brenner daran und verursacht Feuerschaden. Eure Schlagklauen bringen euch etwas zu nah an die Zombies? Dann paralysiert sie mit einer Elektro-Erweiterung. Einzige Voraussetzung ist genügend eingesammeltes Crafting-Material und ein passendes Rezept.

Die verschiedenen Effekte lassen sich auch durch die Umgebung erzeugen. Steht eine Gruppe Untoter in einer Pfütze Öl, dann ist es ratsam, einen Gegenstand mit Feuerschaden zu zücken und die Gegner in Brand zu stecken. Für solche Effekte braucht ihr aber nicht zwingend eine Waffe mit passendem Bonus. Manchmal tun es eben auch ein freiliegendes Kabel und eine Pfütze für ein kleines Britzelfest. Damit die Effekte ein-

Elektrisierend: Waffen können verschiedene Statuseffekte haben, wie zum Beispiel diese Elektro-Klinge.

Eingekesselt: Kommen zu viele Zombies für einen Schraubenschlüssel, könnt ihr auch Schusswaffen zu Hilfe nehmen. Die Munition für diese ist aber begrenzt.

treten, müsst ihr meist mehrmals auf einen Feind eindreschen, bis sich seine Statusanzeige gefüllt hat. Dafür entladen sich aber meist spektakuläre Effektfeuerwerke. So zeigt sich Elektroschaden etwa mit überspringenden Blitzen, der auch Zombies in der Umgebung trifft. Das ist zwar überzeichnet, gibt dem Kampfsystem aber einen sehr befriedigenden Bums.

Karten auf den Tisch

Die Waffenauswahl beschränkt sich anders als bei der Konkurrenz Dying Light 2 jedoch nicht nur auf Nahkampfwaffen. Schießeisen gibt es auch einige, doch lassen sich diese nicht großartig anpassen. Sie sind eher dafür gedacht, größere Gruppen schon aus der Ferne zu dezimieren, bis man sie aus der Nähe bearbeiten kann. Unterstützend hinzu kommt das Skillsystem in Dead Island 2. Das basiert auf einem Kartensystem, mit dem ihr verschiedene Fähigkeiten individuell anpassen dürft. So bekommt ihr überwiegend kleinere Vorteile für eure bevorzugte Waffengattung oder andere Statusboni, die aber manchmal auch mit kleineren Nachteilen an anderer Stelle daherkommen. So kann man sich gut auf seine Lieblingsspielweise anpassen.

Man legt sich jedoch auch nicht endgültig auf eine Art und Weise fest. Wer will, kann sogar mitten im Kampf seine Karten neu mischen und die Strategie ändern. Unterteilt werden die verfügbaren Kartenslots in die Gruppierungen Abilities, Survivor, Slayer und das nicht näher beschriebene „Numen". Letzteres hat wohl mit der Zombieinfektion zu tun, die alle Protagonisten plagt. In unserer Demo äußerte die sich in einer voreingestellten Spezialfähigkeit. Haben wir genug auf Zombies eingeprügelt, konnten wir in eine Art Wut-Modus wechseln, in dem wir die Zombies dann mit bloßen Händen um die Ecke bringen. Am Ende ist das Skillsystem aber nur eine Unterstützung für das Kampfsystem.

Das Kampfsystem in Dead Island 2 hat also ordentlich Kraft und spielt sich fluffig. Die verschiedenen Effekte der Waffen lassen Raum zum Ausprobieren und auch die Gegner bieten Abwechslung. Neben den Otto-Normal-Zombies warten große Muskelberge, die viele Schläge einstecken, dicke Boomer, die euch mit Magensäure ankotzen und agile Untote, die bei Kontakt in die Luft fliegen. Die Entwickler schwingen hier zwar nicht die Innovationskeule, doch es macht trotzdem Laune, die verschiedenen Zombies umzuhauen.



Dampfhammer: Unterschiedliche Gegner erfordern unterschiedliche Maßnahmen. Der Muskelprotz steckt extrem viel ein, also hilft hier nur der Vorschlaghammer.

Das blutigste System der Branche

Das liegt einerseits am umfangreichen Waffensystem, doch besitzt das Spiel noch ein weiteres, morbid-faszinierendes Feature im Kampf: das Gore-System. Bereits der Vorgänger von Techland verfügte über ein umfangreiches Schadenssystem bei seinen Gegnern. Das besaß mehrere Verletzungsgrade der einzelnen Körperteile und natürlich konnte man letztere auch abtrennen, die richtigen Klingenwaffen vorausgesetzt. Dead Island 2 geht einen Schritt weiter.

Schreckliche Schönheit: Das Gore-System ist detailliert und lässt verschiedenste Verletzungsarten zu. Der reizenden Dame auf dem Bild fehlt etwa der Unterkiefer.

See you in HelL-A: Dead Island 2 lässt trotz seines Namens das Inselsetting hinter sich und schickt euch nach Los Angeles.

Pulp Fiction: Die Geschichte in Dead Island 2 richtet sich an kultigen Trashfilmen der 80er aus.

Die Entwickler der Dambuster Studios betonten vor unserer Demo speziell ihr eigens entwickeltes System zur Darstellung des Schadens. Das beinhaltet verschiedene Schichten und Körperzonen, die auf Schaden reagieren, und soll in zahlreichen detaillierten Stufen die Schwere der Verletzungen zeigen. Dabei reagiert es dynamisch auf die Stellen, die ihr gerade trefft. Vereinfacht gesagt bedeutet das: Dort, wo ihr auf die Gegner einschlagt, werdet ihr Verletzungen erkennen, irgendwann Fleischstücke herausschlagen und Körperteile abtrennen. Laut Dambuster Studios ist das System eines der detailliertesten der Branche.

Die USK sagt guten Tag

Nach dem Spielen der Demo können wir auch bestätigen, dass Dead Island 2 nichts für Zartbesaitete ist. Blut und Fleischstückchen spritzen fröhlich vor sich hin und die Untoten bekommen von uns teils grausige Verletzungen verpasst. Die Splatter-Fans wird das natürlich freuen, der heimische Jugendschutz wird bei so etwas aber auch hellhörig. Als 2011 Dead Island auf den Markt kommen sollte, wurde das Spiel in kürzester Zeit von der damaligen BPjM als jugendgefährdend eingestuft und indiziert. Erst acht Jahre und eine Neuprüfung später durfte der Titel in Deutschland erscheinen.

Auf Nachfrage bei Deep Silver verriet man uns, dass man zwar noch keine Freigabe hat, jedoch mit der USK in regelmäßigem Kontakt stehe, um eine Altersfreigabe zu erzielen. Der deutsche Jugendschutz und die USK gelten zwar mittlerweile als flexibler, doch zahnlos sind sie nicht. Das haben wir spätestens an der zensierten Version von Dying Light 2 Anfang des Jahres gesehen. Hier wurden im Vorfeld ähnliche Aussagen seitens der Entwickler getroffen. Höchstens die überzeichnete Art der Darstellung, die beispielsweise auch ein Mortal Kombat 11 durch die Prüfung der USK brachte, könnte im Falle von Dead Island 2 hilfreich sein.

Es wäre definitiv zu hoffen, dass Deep Silver und die Dambuster Studios ihren Titel nach all der Zeit auch in Deutschland auf den Markt bringen können. Wenn sich das Niveau unserer Demo über das ganze Spiel zieht, dann steckt hinter Dead Island 2 nämlich kein halb fertiges Produkt aus der Entwicklungshölle. Im Gegenteil könnte uns hier ein spaßiger Zombieklopper erwarten, der das Rad – auch im Vergleich zum Vorgänger – zwar nicht neu erfindet, aber trotzdem genug eigene Akzente und Erweiterungen einbaut.

Wer selbst loslegen möchte, muss sich noch ein wenig gedulden. Zwar verriet man uns während des Anspieltermins nur, dass man als Releasetermin Anfang 2023 anpeilt. Mittlerweile sickerte aber der 03. Februar 2023 durch. ❑

CARLO MEINT



Unverhofft kommt oft und was lange währt, wird (hoffentlich) endlich gut!

Ich bin ehrlich: Ich hatte keine großen Erwartungen an Dead Island 2 und war dennoch äußerst neugierig, was die Dambuster Studios schlussendlich daraus machen durften. Was soll ich sagen: Ich wurde eindeutig überrascht. Das nun fast fertige Dead Island 2 ist eine spaßige Mischung aus befriedigendem Kampfsystem, grausigen Zombies und einer stimmigen Atmosphäre. Wenn die Entwickler diese Mischung über das ganze Spiel beibehalten und die letzten Unzulänglichkeiten ausbessern, wie die Tastatursteuerung (Granate werfen auf der Q-Taste!?), dann freue ich mich, Anfang 2023 mit meinem liebevoll „Dampfhammer" getauften Vorschlaghammer mit Feuereffekt durch die Horden der Untoten zu wüten.

FIFA 23

Präsentation

Überarbeitete Übertragungspakete, Tornetze und Grashalme: Das ändert sich bei der Präsentation des EA-Kickers.

Von: David Benke

Genre: Sportspiel
Entwickler: EA Canada
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 30. September 2022

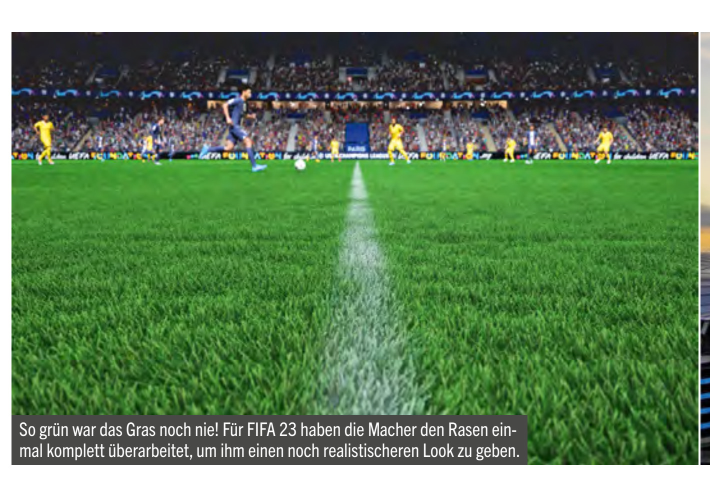
Entscheidend is' auf'm Platz. Das sagte damals schon BVB-Legende Adi Preißler. Und das sagte sich offenbar auch Electronic Arts. Deshalb konzentrierten sich so ziemlich alle bisherigen Ankündigungen zu FIFA 23 auf das Gameplay und die Inhalte, die euch in der Fußballsimulation erwarten, wenn sie am 30. September 2022 endlich auf Playstation 4 und 5 aufschlägt.

Neben Features wie Hyper-Motion 2.0, Power Shots oder der kompletten Frauen-Weltmeisterschaft spielt aber natürlich auch der Look des EA-Kickers eine tragende Rolle. Schließlich soll FIFA 23 laut offiziellen Aussagen das in jeglicher Hinsicht „beste FIFA aller Zeiten" werden. Entsprechend haben die Macher von EA Vancouver auch einige Arbeit in die Optik des Titels gesteckt. Der Detailgrad soll nochmal ein komplett neues Level erreichen. Selbst im allerkleinsten Grasbüschel soll mehr Leben stecken als jemals zuvor.

Männer, die auf Gräser starren

Dafür wurde der Platz in FIFA 23 einmal von Grund auf überarbeitet. „Unsere Spieler schauen zu 98 Prozent auf den Rasen", erklären die Entwickler im Gespräch. Damit es dabei immer etwas Spannendes zu sehen gibt, führt man daher ein neues System ein, das dem Grün einen realistischeren Anstrich verpassen soll. Dabei helfen eine Reihe von künstlerischen und technischen Verbesserungen im Vergleich zum Vorgänger: EA Sports hat ein wenig an den Shadern herumgespielt, die Länge und die Farbe der einzelnen Grashalme angepasst und ein Feintuning an der Beleuchtung vorgenommen. Auch die Partikeleffekte wurden nochmal aufgewertet.

Abgerundet wird das alles durch ein neues Verschleißsystem. Spieler und Ball hinterlassen jetzt mehr Spuren auf dem Platz. Wenn ihr einen Gegner umgrätscht oder jubelnd auf den Knien zur Eckfahne rutscht, reißt ihr dabei die Grasnarbe auf und die Erde darunter kommt zum Vorschein. Dieser Dreck bleibt sogar bis zum Abpfiff sichtbar. Der Untergrund wird über den Verlauf einer echten Rasenschlacht also immer unebener. Er spiegelt den Kampf wider,


So grün war das Gras noch nie! Für FIFA 23 haben die Macher den Rasen einmal komplett überarbeitet, um ihm einen noch realistischeren Look zu geben.



Dank neuer Drohnenaufnahmen könnt ihr zu Spielbeginn die schönsten Arenen der Welt von Außen bewundern. Hier im Bild: das Etihad Stadium von Man City.

der auf ihm stattfindet. Der Platz wird so quasi zu einer eigenen Entität, zu einem lebendigen, atmenden Teil des Spiels. „Auf Gras zu starren, hat noch nie so viel Spaß gemacht“, so die Entwickler von EA Sports.



Die Tornetze in FIFA 23 verhalten sich noch realistischer. Wenn ihr einen Ball wuchtig in die Maschen drescht, ist das jetzt deutlich befriedigender.

Eiskalt eingenetzt

Dazu passend erwarten euch auch ein paar Änderungen an den Tornetzen. In vergangenen FIFAs waren die immer nur ein 3D-Modell, auf das eine transparente Textur geklatscht wurde. Entsprechend sahen die Maschen nicht nur komisch aus, sie verhielten sich auch so. Es war beispielsweise möglich, mit Spielern einfach in sie hinein und dann auf der Stelle weiterzulaufen, als würde man gegen eine unsichtbare Wand rennen.

In FIFA 23 sind die Netze jetzt tatsächlich Netze. Das sorgt entsprechend dafür, dass sie jetzt auch mehr ihren realen Vorbildern ähneln. Sie fliegen spektakulär durch die Gegend, wenn ihr einen Ball mit ordentlich Wucht in ihnen versenkt, was Abschlüsse nochmal etwas befriedigender macht. Außerdem können sich Spieler jetzt in den Maschen verheddern und stolpern.

Abseits des Platzes sticht vor allem das überarbeitete Publikum ins Auge. Die Zuschauer verhalten sich in FIFA 23 realistischer und lebendiger, was für eine bessere Atmosphäre im Stadion sorgt. Die Fans auf den Rängen haben zahlreiche neue Animationen spendiert bekommen, die besser mit ihren Audiospuren synchronisiert wurden. Wenn die Menge an der Liverpooler Anfield Road also ihr ikonisches „You’ll never walk alone“ oder einen der 250 neuen Fangesänge anstimmt, schunkelt sie jetzt auch wirklich im Takt mit.

Apropos Audio: Neben den Fangesängen gibt’s auch noch 500 neue Hymnen für verschiedene Vereine, Wettbewerbe und Torjubel. Außerdem bietet FIFA 23 neuerdings die Möglichkeit, den Kommentator komplett auszuschalten und dafür den Ingame-Soundtrack auch während eines Matches laufen zu lassen. Der Mix aus EA Trax und Stadion-Geräuschen soll für ein entspannteres Spielerlebnis sorgen, so die Macher.

Exklusiv für PlayStation-5-Nutzer gibt es schließlich noch ein paar neue Dualsense-Features: Der eingebaute Lautsprecher des Controllers gibt jetzt ausgewählte Soundeffekte wieder, beispielsweise den Abpfiff des Schiedsrichters oder das Klatschen des Balls, wenn er Latte oder Pfosten trifft.

Wie im Fernsehen

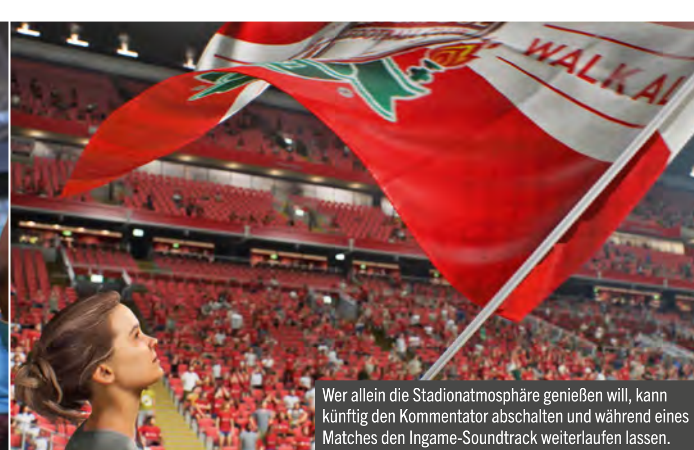
In Sachen Grafik erwarten euch indes neue Übertragungspakete, also Anzeigetafeln für Einwechslungen, Aufstellungen oder Torschützen. Das gilt natürlich für die beiden neuen Frauenligen, die es in FIFA 23 erstmals gibt. Die französische Division 1 Féminine und die englische Women’s Super League schauen also ganz genauso aus wie im Fernsehen – auch dank weiblicher Referees, die dieses Jahr ihre Ingame-Premiere feiern. Dazu ist die italienische Serie A der Männer zum ersten Mal in der Seriengeschichte mit allen offiziellen Grafiken im Spiel vertreten, passend zur Rückkehr von Rekordmeister Juventus Turin.

Obendrauf packen die Entwickler neue Zwischensequenzen, die so ein wenig das rege Treiben vor dem Spiel darstellen sollen. Ihr bekommt jetzt unter anderem die Fassaden ausgewählter Stadien wie dem Etihad Stadium von Manchester City oder dem Stade Vélodrome in Marseille präsentiert. Auch ein paar frische Drohnenaufnahmen von oben hat EA Sports in die Pre-Match-Cinematics eingestreut. So wollen die Macher Anspannung und Stimmung vor dem Anpfiff aufbauen.

Während des Spiels dürft ihr euch dann auf neue Replays freuen. Die Wiederholungen wurden um Augmented-Reality-Elemente ergänzt, die euch bei besonders schicken Treffern (zum Beispiel den neuen Power Shots) Details wie Schussgeschwindigkeit, Distanz zum Tor oder den Expected-Goals-Wert anzeigen. Dazu kommen schicke neue Kamerawinkel und Zeitlupen-Geschwindigkeit, die euch in Zukunft noch näher an die Action bringen.

Abgerundet wird das Grafikpaket zu guter Letzt mit ein paar exklusiven Änderungen für den Ultimate-Team-Modus von FIFA 23. Neben der Einführung von moderneren und schlankeren UI-Elementen wurden auch die Intros vor jeder Partie etwas gestrafft: Den Machern ging es offenkundig darum, einen besseren Flow in die Sache zu bringen, vor allem mit Blick auf kompetitives Gameplay. Deshalb gibt es jetzt zu Beginn einer jeden FUT-Partie nur noch einen kurzen Überblick über die wichtigsten Infos: die Aufstellung des Gegners und ein paar Deko-Objekte der Arena. Danach geht’s direkt zur Sache. Eine willkommene Änderung, die euch in Zukunft einiges an Zeit sparen dürfte. ❑


Die Zuschauer auf den Tribünen haben nicht nur mehr Fangesänge in petto, ihre Bewegungen wurden jetzt auch besser mit ihrer Audiospur synchronisiert.



Wer allein die Stadionatmosphäre genießen will, kann künftig den Kommentator abschalten und während eines Matches den Ingame-Soundtrack weiterlaufen lassen.

FIFA 23

Pro Clubs & VOLTA

Dank geteiltem Fortschritt wachsen die beiden Spielmodi im neuen EA-Kicker noch enger zusammen.

Von: David Benke

Es ist ein endloses Drama: Jedes Jahr veröffentlicht EA Sports ein neues FIFA, jedes Jahr beschweren sich Fans von Pro Clubs und VOLTA Football über zu wenige Veränderungen. Seit einer gefühlten Ewigkeit fühlen sich die Communitys der beiden Spielmodi stiefmütterlich behandelt. Und auch dieses Mal gab es wieder ordentlich Zündstoff: Eines der heißesten neuen Features, nämlich Crossplay, ist allein den 1-gegen-1-Spielvarianten von Ultimate Team und Online Saisons vorenthalten. Wer mit zwei oder mehr Leuten zusammen zocken möchte, und das über unterschiedliche Plattformen hinweg, der schaut dagegen doof in die Röhre. Da helfen auch der Twitter-Hashtag #SaveProClubs und ein offener Brief der Spieler nichts. Stattdessen will EA Sports die Playerbase jetzt mit einigen anderen Inhalten überzeugen. Im Rahmen eines Deep Dive Trailers inklusive Blogeintrag auf der hauseigenen Website stellten die Entwickler die wichtigsten Anpassungen an Pro Clubs und VOLTA Football vor, die euch in FIFA 23 erwarten sollen.

Geteilter Spaß ist doppelter Spaß

Die größte ist wohl die Einführung von Cross-Progression. Waren VOLTA Football und Pro Clubs in den letzten drei Serienablegern noch recht strikt voneinander getrennt, sind sie jetzt eng miteinander verbunden. Ihr sammelt nämlich in beiden gemeinsamen Spielfortschritt: Schließt ihr also eine Pro-Clubs-Ligapartie ab, gibt's dafür VOLTA Coins zum Kaufen neuer Ingame-Items. Spielt ihr eine Runde VOLTA Battles, verdient ihr damit ebenfalls XP für euren Pro-Clubs-Avatar.

Dazu passend wurde auch die Erstellung und Entwicklung eures Virtual Pros überarbeitet: Es gibt jetzt nicht nur neue Anpassungsoptionen wie Tattoos oder Gesichtsbemalungen. Das Levelsystem verfügt in FIFA 23 zudem über 100 statt der bisherigen 25 Ränge. Die Menge an Erfahrungspunkten, um einen Rang aufzusteigen, wurde ebenfalls verringert. Das sorgt dafür, dass sich die Zeit zwischen zwei Freischaltungen nicht mehr so lange zieht. Ihr werdet immer wieder mit kleinen Belohnungen und Skillpunkten bei der Stan-



Im letzten Jahr führte EA Sports VOLTA Arcade ein. In FIFA 23 bekommt der Spielmodus neue Minigames wie einen Hindernisparcours spendiert.



Wer läuft am meisten? Wer passt am genausten? Am Ende einer Pro-Clubs-Partie bekommt ihr jetzt die Top-Performer angezeigt.

ge gehalten, was den dauernden Grind deutlich befriedigender Macht. Es gibt deutlich weniger Leerlauf, weniger Wartezeiten, bis etwas passiert.

Entsprechend stehen euch auch vier neue Perks wie Interceptor, Poacher, Chasedown oder Light Passes zur Auswahl. Mit Letzterem verbessert ihr beispielsweise die Ballkontrolle euer Mitspieler. Hatten die bisher Probleme damit, eure Zuspiele zu verarbeiten, könnt ihr ihre Fähigkeiten in dem Bereich jetzt ein klein wenig boosten.

Drop-in like it's hot

In Sachen Grafik und Gameplay ändert sich nicht allzu viel: Pro Clubs führt dieses Jahr ebenfalls HyperMotion 2.0 und Augmented-Reality-Replays ein. Die kennt man ja schon aus den anderen Modi. Auf Content-Seite erwarten euch 66 neue Skill-Spiele rund ums Dribbeln, Passen und Schießen. Je nachdem, wie gut ihr in denen performt, könnt ihr Erfahrungspunkte für euren Pro sammeln. Euren Highscore dürft ihr innerhalb einer klubinternen Bestenliste vergleichen.

Drop-in-Matches wurden leicht überarbeitet. Künftig spielt ihr in rotierenden Trikots und unterschiedlichen Stadien, um visuell für ein wenig Abwechslung zu sorgen. Außerdem dauert eine Halbzeit jetzt nur noch vier statt der bisherigen sechs Minuten. Das bringt etwas mehr Schwung in die Sache. Sollte nach Ablauf dieser Zeit noch kein Sieger feststehen, müsst ihr künftig auch nicht mehr auf ein unbefriedigendes Remis einigen, sondern könnt ein Spiel in der Verlängerung per Golden Goal für euch entscheiden.



Schiedlich, friedlich, unentschieden? Von wegen! Drop-in-Partien gehen in FIFA 23 jetzt auch in die Verlängerung und können per Golden Goal entschieden werden.

FIFA 23 führt gleich mehrere neue Perks für euren Spielercharakter ein. Mit der Interceptor-Fähigkeit bekommt ihr etwa nochmal mehr Bums im Zweikampf.

EA Sports hat darüber hinaus die Match-Ratings neu ausbalanciert, um den Team-Fokus mehr in den Vordergrund zu stellen. Ganz nach dem Motto: Es braucht mehr als einen Spieler, um zu gewinnen. Ihr müsst jetzt also nicht mehr möglichst viele Tore schießen, um am Ende mit einer guten Bewertung nach Hause zu gehen. Wer mannschaftsdienlich spielt, seine Position hält und mit guten Tacklings und Pässen aushilft, wird dafür auch belohnt. Top-Performer werden nach einem Match in einer neuen Übersicht hervorgehoben. Hier werden individuelle Leistungen eurer Mitspieler honoriert, etwa die beste Laufleistung oder Passgenauigkeit.



Dank des neuen Fortschrittssystems verdient ihr jetzt auch in VOLTA-Partien Erfahrungspunkte, um euren Pro-Clubs-Avatar aufzuleveln.

Wenig los in VOLTA

Etwas dünner sieht's im VOLTA-Modus aus. Hier lässt EA Sports sechs neue Minigames wie einen Hindernisparcours oder Fußball-Golf springen, zusätzlich zur Optimierung bereits bestehender Disziplinen. Bei der Charaktererstellung steht euch zudem noch eine vierte Spezialfähigkeit neben Power Strike, Pure Pace und Aggressive Tackle zur Verfügung. Mit Take Flight könnt ihr höher springen und so mehr Kopfbälle oder Volleys verwandeln.

Abgerundet wird das Gesamtpaket durch ein zusätzliches Stadion. Das soll mit größeren Netzen, mehr Raum für Dribblings und „federnden" Banden, von denen Bälle schneller abprallen, für ein frisches Spielgefühl sorgen. 50 Prozent aller Online-Matches will EA Sports künftig in der neuen Arena stattfinden lassen. Die andere Hälfte wird mit anderen zufällig rotierenden Plätzen aufgefüllt, die dann je nach Saison variieren. ❏

FIFA 23

Ultimate Team

In FUT erwartet euch dieses Jahr eine dicke Überraschung: EA Sports revolutioniert das komplette Chemie-System!

Von: David Benke

Ultimate Team ist der Spielmodus in FIFA, der sich traditionell über die meisten Änderungen freuen darf. Beim Blick auf die nackten Zahlen ergibt das auch absolut Sinn: Als Zugpferd von EA Sports holt FUT Jahr für Jahr Millionen von Spielern ab, die nicht nur tausende Stunden, sondern auch abertausende hart verdiente Dollar in den Aufbau ihrer eigenen Traumelf stecken. Im Geschäftsjahr 2021 nahm Electronic Arts über 1,63 Milliarden Dollar mit Ingame-Verkäufen in FUT und Co. ein. Insgesamt machten Mikrotransaktionen 29 Prozent der Gesamtumsätze des Unternehmens aus. Wer kann es den Machern da verübeln, dass man die zahlende Kundschaft mit frischem Content bei der Stange halten will? Für FIFA 23 hat EA Sports entsprechend schon angekündigt, dass wir uns in Ultimate Team auf Crossplay zwischen PC und Konsole freuen dürfen, zumindest in allen 1-gegen-1-Modi. Darüber hinaus haben sich die Macher aber natürlich noch eine Menge anderer Features ausgedacht, die jetzt im Rahmen eines Deep Dive Trailers näher vorgestellt wurden.

Die Chemie muss stimmen

FIFA 23 startet dabei direkt mal mit einem echten Paukenschlag: Die Team-Chemie, eine der essenziellen Mechaniken in Ultimate Team, wird komplett über den Haufen geworfen! Zur Erinnerung: In der Vergangenheit war es immer das Ziel, eine Team-Chemie von 100 zu erreichen, indem ihr Spieler auf ihren Lieblingspositionen aufgestellt und mit anderen Profis derselben Nationalität, Liga- oder Vereinszugehörigkeit umgeben habt. So gab's Boni auf die Attribute eurer Kicker. War eure Startelf dagegen ein wild zusammengewürfelter Haufen ohne jedwede Gemeinsamkeiten, litt ihre Leistung.

In diesem Jahr streicht EA Sports nun jegliche Negativeffekte. Selbst, wenn ihr einen Stoßstürmer als Libero aufstellt, spielt er also immer noch so, wie es die Werte auf seiner Spielerkarte nahelegen. Es gibt auch keine positionsbezogenen Links mehr, also keine grünen Linien, die anzeigen, ob zwei Spieler gut miteinander harmonieren. Stattdessen entsteht Chemie jetzt über die gesamte Mannschaft hinweg: Wenn ihr also Manuel Neuer und Joshua Kimmich in eurem Team habt, dann gibt das Pluspunkte. Schließlich kommen beide aus Deutschland und spielen für den FC Bayern München. Dass sie in der Startaufstellung gar nicht nebeneinanderstehen, ist wurscht.

Die Team-Chemie wird jetzt auch nicht mehr in einem Zahlenwert von 1 bis 100 gemessen, sondern mit Hilfe eines Drei-Ster-



Keine grünen Linien mehr: In FIFA 23 habt ihr jetzt noch mehr Freiheiten, wenn ihr euer persönliches Ultimate Team zusammenstellen wollt.

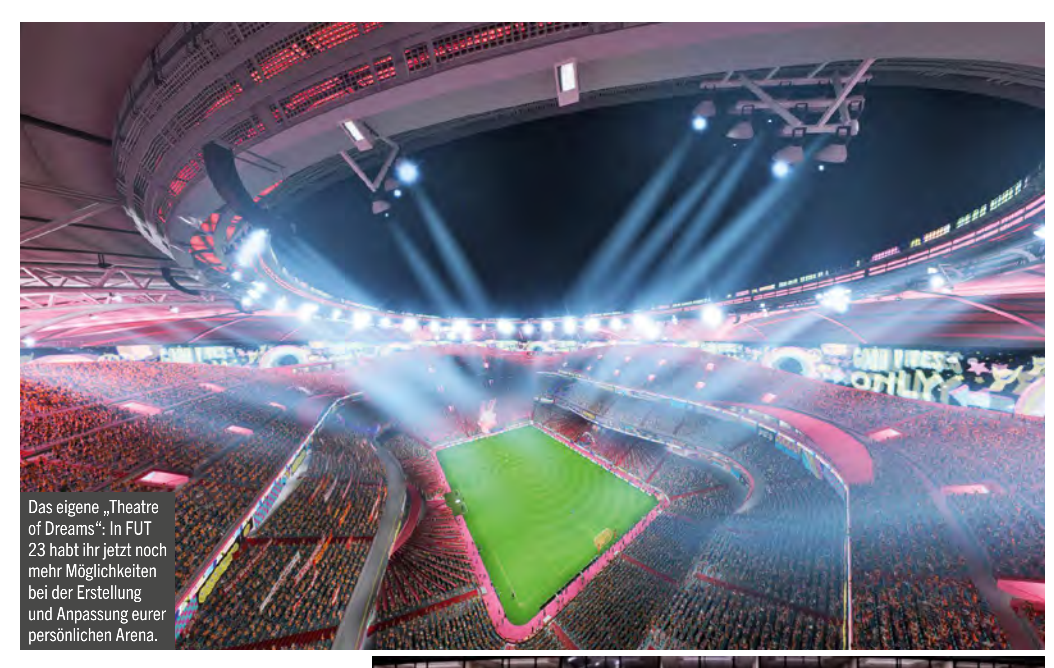


In der Vergangenheit gab es noch über zehn verschiedene Ingame-Items, mit denen ihr die Spielposition eurer Kicker modifizieren konntet. FIFA 23 hat nur noch eins.

ne-Systems. Je mehr Spieler dabei aus demselben Land, demselben Klub oder derselben Spielkasse kommen, desto mehr Sterne gibt's – und damit auch mehr Attribut-Boosts. Das ist deutlich intuitiver als noch in der Vergangenheit. FUT 23 bietet mehr Freiheiten, mehr Abwechslung, mehr Optionen, dem eigentlichen Ziel des Spielmodus näherzukommen: das eigene Dream-Team aus seinen Lieblingsspielern zusammenzustellen. Das gilt natürlich auch für die Squad Building Challenges, die künftig ebenfalls nach dem neuen Prinzip funktionieren. Hier wird es also mehr Raum für kreative Lösungen geben.

Doch da ist noch lange nicht Schluss. EA Sports nimmt auch das Problem mit wilden Spieler-Positionswechseln in Angriff: Vorbei sind die Zeiten, in denen ihr einen zentralen defensiven Mittelfeldspieler zu einer hängenden Spitze umschulen konntet! In FIFA 23 hat jeder Spieler nur noch eine primäre und sekundäre Position auf dem Platz, basierend auf realen Daten. Joao Cancelo von Manchester City kann also sowohl als Rechts- als auch Linksverteidiger eingesetzt werden, so wie es auch in der englischen Premier League der Fall ist. Positionswechsel-Items schalten jetzt nur noch zwischen den beiden Lieblingsrollen hin und her.

Apropos Items: Hier hat EA Sports bereits ein paar neue Spielerkarten vorgestellt. Zu sehen waren unter anderem die FUT Heroes Yaya Touré, Ricardo Carvalho und Park Ji Sung. Insgesamt soll das Line-up dieser Klub-Ikonen im Vergleich zum Vorjahr mehr als verdoppelt werden.


Das eigene „Theatre of Dreams“: In FUT 23 habt ihr jetzt noch mehr Möglichkeiten bei der Erstellung und Anpassung eurer persönlichen Arena.

Den Moment genießen

Auch bei den Modi gibt es Zuwachs. In FIFA 23 führt Electronic Arts die sogenannten FUT Moments ein. Die funktionieren so ein wenig wie die Solo Challenges in Madden Ultimate Team: Ihr bekommt eine Reihe von kurzen Singleplayer-Szenarios vorgesetzt, in denen ihr gegen die KI bestimmte Ingame-Ziele erfüllen müsst. Als Beispiel nannten uns die Macher eine Herausforderung basierend auf der Karriere von Coverstar Kylian Mbappé: Mit dem werdet ihr in der 88. Minute eines Matches eingewechselt und müsst dann drei Pässe vollenden und ein Volley-Tor schießen.

Scheitert ihr, könnt ihr es mit einem schnellen Neustart nochmal versuchen, ohne zurück ins Hauptmenü zurückzukehren. Gewinnt ihr, winken dagegen ein bis drei Sterne – je nachdem, für welchen Schwierigkeitsgrad ihr euch entschieden habt. Die Sterne könnt ihr in der Star Gallery gegen Boni eintauschen. Dazu gehören Packs, Spieler-Items, aber auch andere Inhalte wie zum Beispiel Deko-Elemente für euer individuelles Stadion. EA Sports verspricht hier animierte Trophäen und Tifosi. Generell soll es beim Arena-Ausbau mehr Möglichkeiten geben – mit mehr Upgrade-Stufen, verbesserten Beleuchtungsoptionen und einem moderneren Dach-Design.



Für erfolgreich abgeschlossene Challenges werdet ihr mit Sternen belohnt, die ihr in einem entsprechenden Menü gegen Packs und andere Boni eintauschen könnt.

„FUT Moments ist eine tolle Möglichkeit, in ein Spiel zu hüpfen, ein paar Minuten komprimierte Action zu erleben und schnell Belohnungen zu verdienen“, so die Macher. „Es ist eine tolle Ergänzung, die Ultimate Team frisch und spaßig halten wird.“ Entsprechend will EA Sports den Modus immer wieder mit neuem Content versorgen.

Im klassischen Live-Service-Stil sind wöchentlich wechselnde Aufgaben, tagesaktuelle Challenges, aber auch ein paar dauerhaft verfügbare Evergreens geplant. Die können entweder auf realen Ergebnissen des Fußballgeschäfts basieren oder etwas kreativere Ansätze wählen. FUT Moments sind allerdings nie an die zeitlich begrenzten FUT Seasons gekoppelt. Ihr müsst euch also keine Sorgen machen, dass eure verdienten Sterne irgendwann verfallen. ❑



In FUT Moments müsst ihr kleine Herausforderungen erfüllen, zum Beispiel ein Match noch in der Nachspielzeit zu euren Gunsten drehen.

DAVID MEINT

Viele Neuerungen, aber wie viele davon sind auch wirklich sinnvoll?

Dass man über FIFA 23 gleich eine acht Seiten lange Vorschau schreiben kann und dann noch immer längst nicht alles erwähnt hat, sagt schon einiges: Für das „letzte FIFA aller Zeiten“ hat sich EA Sports echt einiges vorgenommen! Vom kleinsten Grasbüschel bis hin zur Team-Chemie in Ultimate Team, die schon seit über zehn Jahren Bestand hatte – hier wird kein Stein auf dem anderen gelassen. Mir stellt sich nur die Frage, wie viele dieser Neuerungen auch einen wirklichen Mehrwert für die Spieler mitbringen? Braucht es realistischere Tornetze? Braucht es die Möglichkeit, in der Spielerkarriere einen Sportwagen zu kaufen? Oder verrennen sich die Entwickler hier in blindem Aktionismus, um sagen zu können: „Wir haben so viele neue Feature wie noch nie“? Die Antwort werden wir wohl leider erst zum Release im Herbst bekommen. Denn nach einer vorher spielbaren Demo schaut es aktuell wieder mal nicht aus.



Der Friedensvertrag mit Schweden wird teuer. Als Aggressor müssen die Engländer Reparationen zahlen, damit das Angebot überhaupt akzeptiert wird. (Quelle: Paradox Interactive / Medienagentur plassma)

Genre: Strategie
Entwickler: Paradox Interactive
Hersteller: Plaion
Termin: 25. Oktober 2022

Victoria 3

Von der kleinen Nation zur Weltmacht: In Victoria 3 leitet ihr die Geschicke eures Staates. Ob das Globalstrategiespiel von Paradox Interactive auch Spaß macht oder einfach nur staubtrockene Pixel-Politik ist, erfahrt ihr in unserem ausführlichen Vorschaubericht.

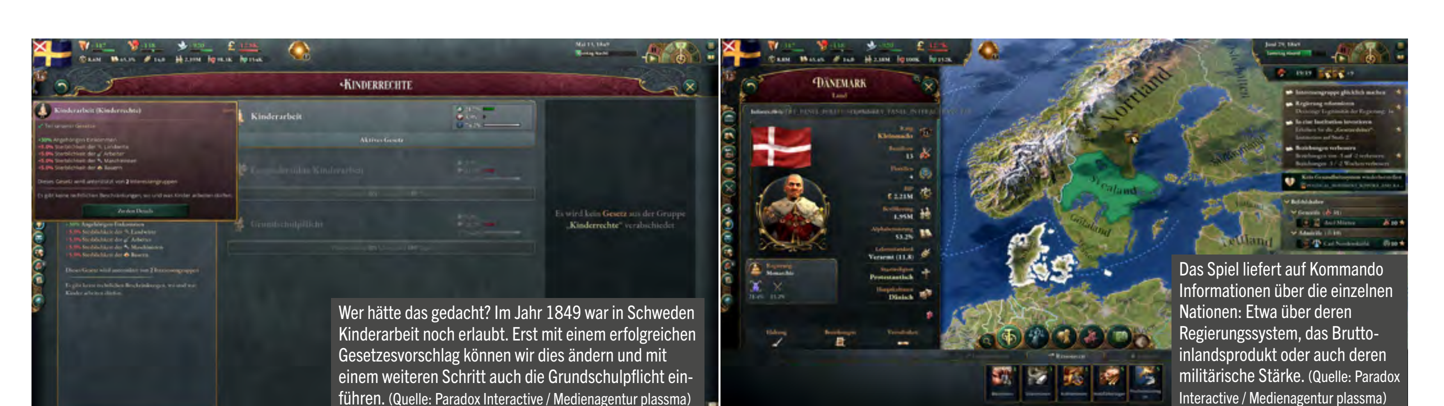
Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

In Globalstrategiespielen kümmert ihr euch nicht allein um die Belange eines Dorfes oder einer Großstadt. Hier kontrolliert ihr das Schicksal einer ganzen Nation und seines Volkes. Der schwedische Entwickler und Publisher Paradox Interactive hat sich ganz und gar dieser Spielart verschrieben und brachte zuletzt mit Crusader Kings 3 ein wahres Globalstrategie-Aushängeschild heraus. Die ebenfalls von Paradox entwickelte Strategieserie Victoria besitzt eine beinahe 20-jährige Historie. Der 2010 veröffentlichte zweite Teil heimste für seine Komplexität und die Masse an Möglichkeiten viel Lob ein, wurde aber auch für seine biedere Präsentation und die sperrige Handhabung gerügt.

Hinsichtlich Spielumfang und Optionsvielfalt bleibt das im Herbst erscheinende Victoria 3 den Tugenden seines Vorgängers treu. In puncto Präsentation jedoch zeigt sich das Globalstrategiespiel von seiner modernen Seite und glänzt etwa mit hübschen Kartendetails und einer lebendigen Spielwelt. Ein Taktik-Schlachtfest wie Creative Assemblys Total-War-Reihe aber ist auch Victoria 3 nicht. Denn hier seid ihr kein General, der seine Armee zu Felde führt. In diesem Spiel verbringt ihr Stunden um Stunden mit dem Optimieren eurer Wirtschaft oder manipuliert mit umfangreichen Diplomatiefunktionen andere Staatsoberhäupter.

Aller Anfang ist …

Für Victoria-Einsteiger bietet das Strategiespiel ein umfangreiches, wenn auch arg nüchtern gehaltenes Tutorial. Hier erlernt ihr beispielsweise mit der Startnation Schweden die Grundzüge von Wirtschaft, Diplomatie und Politik. Aufgaben und Erklärtexte dienen als Leitfaden. Sehr praktisch: Fahrt ihr über Schlüsselworte und verharrt dort mit dem Mauszeiger, öffnet sich ein weiteres Fenster mit Erklärungen dazu. In den ersten Stunden bedeutet das zwar sehr viel Lesestoff, doch zugleich erspart



Wer hätte das gedacht? Im Jahr 1849 war in Schweden Kinderarbeit noch erlaubt. Erst mit einem erfolgreichen Gesetzesvorschlag können wir dies ändern und mit einem weiteren Schritt auch die Grundschulpflicht einführen. (Quelle: Paradox Interactive / Medienagentur plassma)

Das Spiel liefert auf Kommando Informationen über die einzelnen Nationen: Etwa über deren Regierungssystem, das Bruttoinlandsprodukt oder auch deren militärische Stärke. (Quelle: Paradox Interactive / Medienagentur plassma)



Frankreich und Spanien pflegen in dieser Partie ein sehr gutes Verhältnis. Über die Jahre investierte Spanien viel Einfluss in die Verbesserung des Klimas, um Handelsbeziehungen aufzuwerten. (Quelle: Paradox Interactive / Medienagentur plassma)

euch das System nerviges Blättern in separaten Menüs. Das Tutorial ist in diesem Fall allerdings keine rechtsfreier Raum: Baut ihr Mist, dann sitzen euch schneller große Staaten wie Russland oder Qing im Nacken, als ihr „Bruttosozialprodukt" sagen könnt.

Abseits dieser Proberunde gibt es neben dem freien Spiel drei an Siegbedingungen geknüpfte Szenarien: In „Wirtschaftliche Vorherrschaft" müsst ihr die Weltwirtschaft unter eure Kontrolle bringen. In „Hegemon" gilt es, den Globus zu beherrschen – egal, ob mit Diplomatie oder kriegerischen Aktivitäten. Und in „Egalitäre Gesellschaft" sollt ihr eine möglichst gleich aufgestellte Gesellschaft erschaffen, in der es allen gut geht.

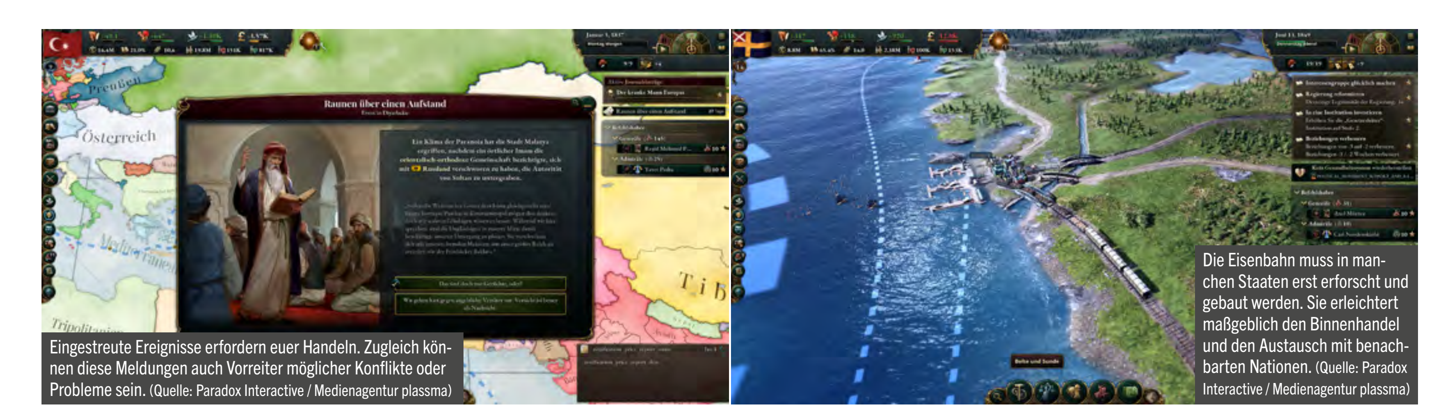
Die Wahl eurer Startnation ist dabei von entscheidender Wichtigkeit. Jeder Staat bringt individuelle Voraussetzungen mit sich – etwa in Bereichen wie Wirtschaft, Bevölkerung, Diplomatie und auch der bereits vorhandenen Infrastruktur. Die ersten Minuten und Stunden können einen dabei ziemlich überfordern. Trotz besagter Hilfen gibt es in Victoria 3 kein Patentrezept und auch keine Standard-Abfolge wie zu Beginn einer Partie Anno oder Die Siedler. Stattdessen werdet ihr zunächst Zeit damit verbringen, den Status Quo eurer Nation festzustellen. Welche Industrie ist bereits da? Wie steht es mit Handelsrouten? Mit welchen Staaten gibt es diplomatische Verbindungen? Wie geht's dem eigenen Volk? Danach klickt ihr ihr euch durch die einzelnen Gebiete eurer Nation und seht, welche Gebäude dort bereits vorhanden sind.

Das Aus- und Aufbauen von Industrie, Landwirtschaft, Bildungswesen und Administration gehört zu euren Kernaufgaben. Aber auch hier gilt: Ruhe bewahren! Wer in Windeseile Bauernhof-Upgrades hochzieht wie Häuser in Die Siedler, treibt seine Finanzen schnell ins Minus. Klüger ist es, die Info-Bildschirme zu studieren. Schließlich kosten größere Gebäude nicht nur mehr Geld, sondern erfordern auch mehr qualifizierte Arbeiter und Ressourcen. Sollten bestimmte Bereiche trotzdem nicht laufen, könnt ihr sie subventionieren. Das Optimieren kommt hier ebenfalls nicht zu kurz: Für maximalen Ertrag passt ihr die erforschbaren Produktionsmethoden an. So startet ihr beispielsweise die Viehzucht zunächst mit der händischen Schlachtung zur Fleischproduktion, könnt aber später auch auf industrielle Schlachthöfe zurückgreifen. All diese Veränderungen haben Vor- und Nachteile, sodass ihr selten kurzfristig Erfolge erzielt, sondern den Fortschritt erst mit der Zeit spürt.

Komplex, aber hübsch anzusehen

Paradox Interactive bemüht sich trotz des vergleichsweise verkopften Spielansatzes um eine zeitgemäße Präsentation. Eine neue Partie startet mit einer hübschen Kamerafahrt auf die taktische Karte. Auch wenn ihr eure Bewohner nicht direkt steuern oder gar sehen könnt, so bietet die Zoomfunktion doch einen schicken Einblick in das Befinden eurer Nation. Fahrt ihr dicht ans Geschehen heran, beobachtet ihr im späteren Spielverlauf fahrende Züge oder seht, wie aus einstmals kleinen Siedlungen modern anmutende Städte erwachsen sind. Victoria 3 erweist sich insgesamt als sehr ansehnliches Globalstrategiespiel, auch wenn seine Macher unglaublich viele Informationen auf den Bildschirm bannen.

Im oberen linken Bildschirmeck seht ihr eine Zusammenfassung der wichtigsten Währungen und Zahlen: Neben eurem aktuellen Haushalt zeigt das Spiel hier auch Punkte für Bürokratie, Autorität und Einfluss an. Diese Werte benötigt ihr für Aktionen wie beispielsweise die Inkraftsetzung von politischen Erlassen. Diese temporären Gesetze unterstützen bestimmte Bereiche. Mit dem Erlass „Landwirtschaftsförderung" verpasst ihr



Eingestreute Ereignisse erfordern euer Handeln. Zugleich können diese Meldungen auch Vorreiter möglicher Konflikte oder Probleme sein. (Quelle: Paradox Interactive / Medienagentur plassma)

Die Eisenbahn muss in manchen Staaten erst erforscht und gebaut werden. Sie erleichtert maßgeblich den Binnenhandel und den Austausch mit benachbarten Nationen. (Quelle: Paradox Interactive / Medienagentur plassma)



Großbritannien brennt! Grund ist in diesem Fall ein unprovozierter Krieg mit Schweden, die den Briten im Kampf ordentlich zusetzen. (Quelle: Paradox Interactive / Medienagentur plassma)

etwa euren Bauern und ihrer Produktivität einen gehörigen Boost. Im Gegenzug kostet dies aber 100 Autorität. Diese Sonderfunktionen findet ihr direkt am unteren Bildschirmrand und könnt hier über verschiedene Linsen direkt auf spezifische Bereiche wie etwa die Armee, den Handel oder die Politik zugreifen.

Die Bevölkerung im Blick

In Victoria 3 zieht ihr die Fäden im Hintergrund. Das Spiel simuliert anhand eurer Handlungen den Wohlstand und auch das Befinden eurer Bevölkerung – den sogenannten Pops. Wie schon im Vorgänger gibt es auch hier Unter-, Mittel und Oberschicht. Jede setzt sich aus verschiedenen Berufsgruppen, politischen Interessen oder auch Kulturen und Religionen zusammen. Wenn ihr nicht aufpasst und bestimmte Aspekte während eurer Regentschaft außer Acht lasst, bilden sich sogar Radikale, die in den Gebieten Aufstände proben und die Zustimmung von Interessensgruppen wie den Streitkräften, den Grundbesitzern oder den Intellektuellen erhalten können.

Entsprechend solltet ihr sowohl den Wohlstand in eurem Land, aber auch die politischen Entwicklungen stets im Blick behalten. So kann beispielsweise eure Wirtschaftspolitik massiven Einfluss auf die Preise für Lebensmittel nehmen und für Aufstände sorgen. Verkauft ihr Getreide und andere Produkte in Massen ins Ausland, steigt dadurch in eurer Nation der Preis. Importiert ihr wiederum günstige Lebensmittel, sorgt das dafür, dass die in eurem Land gefertigten Waren ebenfalls im Wert sinken. Die große Herausforderung liegt also darin, die richtige Balance zwischen Innen- und Außenpolitik zu finden, damit das eigene Volk nicht irgendwann rebelliert. Selbst Faktoren wie die Migration spielen in Victoria 3 eine Rolle und sind nicht unerheblich beim Wachstum eurer Bevölkerung. Die Zuwanderung ist ein wichtiger Motor für die Industrie.

Forschung und Technik

Victoria 3 entführt euch in die Zeit zwischen den Jahren 1836 und 1936. Ihr befindet euch also mitten in der Industriellen Revolution und in der Phase der Expansion der ersten Industriestaaten. Damit eure Nation mithalten kann, entwickelt ihr sie in den Bereichen Militär, Produktion und Gesellschaft weiter. Auch hier sind die Startbedingungen anders: Großbritannien beispielsweise besitzt bereits Zugverbindungen und Bahnhöfe, während etwa in Spanien noch Ochsenkarren zum Warentransport herhalten müssen.

Der Forschungssektor läuft unauffällig im Hintergrund, ist aber enorm wichtig. In den Bereichen Produktion etwa findet ihr Optionen wie „Intensiver Ackerbau“ zum Fördern der Landwirtschaft oder auch „Mechanische Werkzeuge“. Der Gesellschaftszweig wiederum bringt Errungenschaften wie die „Kolonialisierung“ und die damit verbundene Expansion. Und im Militärsektor entdeckt ihr neue Waffensysteme, aber auch taktische Möglichkeiten wie „Feldbefestigungen“, die der eigenen Armee passive Boni im Kriegsfall einbringen. Je industrieller eure Wirtschaft wird, desto höher natürlich auch die Anforderungen an die Bildung eurer Pops. In der Chemiefabrik arbeiten keine Bauern. Hier benötigt ihr Ingenieure, die lesen und schreiben können und eine Universität besucht haben.

Einher mit diesen Entwicklungen gehen auch die Gesetzesoptionen im Politik-Menü. Hier macht ihr Vorschläge in den Bereichen Machtgefüge, Wirtschaft und Menschenrechte. Ihr wollt etwa Kinderarbeit abschaffen? Hier habt ihr die Chance dazu! Oder ihr möchtet gar die Schulpflicht einführen? Auch das ist möglich. Allerdings wer-



Schlecht gewirtschaftet! In der Provinz West-Andalusien proben die Bauern den Aufstand. Zwar ist deren Lebensstandard in Ordnung, jedoch sind die Preise für Lebensmittel zu hoch. (Quelle: Paradox Interactive / Medienagentur plassma)

Das sieht gar nicht gut aus: Der Staat Schweden verzeichnet rote Zahlen. Geht euch das Geld aus, greift ihr zunächst auf Kredite und die Goldreserven zurück. (Quelle: Paradox Interactive / Medienagentur plassma)



Ob das etwas Gutes ist? Mit dem Entwickeln bestimmter Ideen aktiviert ihr gleichzeitig neue Möglichkeiten in der Forschung oder den Gesetzen. (Quelle: Paradox Interactive / Medienagentur plassma)

den diese Gesetze vom Volk abgestimmt, entsprechend habt ihr hier nicht das letzte Wort.

Spiele der Macht

Einen besonderen Platz in unserem Herzen eroberten die Diplomatiefunktionen. Denn diese geben euch eine Vielzahl an Interaktionsmöglichkeiten mit anderen Staaten an die Hand. Beispielsweise könnt ihr Beziehungen verbessern oder willentlich verschlechtern, Handelsverträge oder Zollunionen anbieten oder gar selbst in ein Protektorat einsteigen oder eines gründen. Wir können auch Marionettenstaaten eingliedern oder Kolonien in Afrika etablieren.

In den Proberunden haben wir sehr schnell festgestellt, dass es sich im Wirtschaftsverbund mit Russland oder Qing ausgezeichnet lebt. Diese Nationen waren bereit, enorm hohe Preise zu zahlen und somit als Wirtschaftspartner wichtig. Zugleich aber zeigen sich einige Nationen auch in ihrer Außenpolitik aggressiver als andere und suchen sogar schnell den Konflikt.

Kriege oder auch Übernahmen zelebriert Victoria 3 in Diplomatiespielen. In diesen in drei Phasen unterteilten Verhandlungen ist es an euch, eure Ziele auf den Tisch zu bringen und andere Nationen auf eure Seite zu ziehen. Kriegerische Aktivitäten sollten daher gut geplant sein. Nur wenn ihr ordentliche Beziehungen mit anderen Nationen pflegt, werden sie euch unterstützen. Als wir in der Testrunde mit Spanien beispielsweise Sizilien übernehmen wollten, hatten wir ratzfatz Großbritannien als Italiens Verbündeten an der Backe. Den Briten gefiel es gar nicht, dass wir uns im Mittelmeerraum neben einer Allianz mit Portugal auch noch Teile Italiens einverleiben wollten. Sie stellten Italien Truppen zur Seite, sodass sie unserem stehenden Heer deutlich überlegen waren. Geben wir in den Friedensverhandlungen übrigens nach, dann bekommt die Defensivmacht ihren Eingangswunsch erfüllt und ihr selbst zieht euch zurück.

Dieser „Nervenkrieg" erwies sich als ausgesprochen spannend und führte zu einigen großen Überraschungen, aber auch spontanen Planänderungen. Für die Kriegsführung benötigt ihr neben Kasernen und Häfen vor allem Generäle, die eure Armeen anführen. In den Gesetzen könnt ihr auch die Einberufungsmechaniken anpassen. Bei der Darstellung der Kämpfe bleibt Victoria 3 indes bieder. Faktoren wie die Truppenmoral oder erlittene Verluste rattern hier in Zahlen herunter. Üppige Kampfszenen gibt es also weiterhin nicht. Und auch die Ausgänge waren in der Preview-Version nicht immer absolut klar. Wir hoffen, dass sich das bis zum Erscheinen Ende Oktober 2022 noch ändert. Das Team von Paradox Interactive betonte, dass man bis zum Start des Spiels noch Änderungen im Vergleich zur Beta vornehmen wird. Deshalb sind alle hier veröffentlichten Screenshots auch work-in-progress. Die teils noch enthaltenen Platzhaltertexte werden bis dahin ebenso angepasst wie einige der Menüs.

Victoria 3 hinterließ als Globalstrategiespiel einen wirklich starken Ersteindruck und könnte das ideale Spiel für Herbst- und Winterabende werden. Allerdings unter der Voraussetzung, dass Paradox die in der Beta-Version vorhandenen Gameplay-Fehler wirklich in den Griff bekommt. ❑



Die Technikbäume in den Bereichen Militär, Gesellschaft und Produktion gestalten sich ausgesprochen vielfältig. Nach und nach schaltet ihr so Weiterentwicklungen frei, die euch bei der Expansion helfen können. (Quelle: Paradox Interactive / Medienagentur plassma)

OLAF MEINT

In diesem Strategiespiel gilt das alte Motto: die Welt in meiner Hand!



Wenn man nicht aufpasst, verschlingt einen Victoria 3 mit Haut und Haaren. Die anfängliche Überforderung weicht schnell der Freude am Optimieren und Expandieren. Stück für Stück lege ich Handelsrouten fest, verbessere Infrastruktur und Versorgung oder pflege Beziehungen mit anderen Nationen. Dabei ist Victoria 3 enorm komplex und erschlägt mich förmlich mit Zahlen und Informationen. In der aktuellen Version fehlen mir daher noch einige Hilfen, die mich etwa aktiv vor Problemen warnen oder auf Fehlplanungen hinweisen. Dadurch zahlte ich gerade in den ersten Stunden und Partien bitteres Lehrgeld und landete immer wieder in der Schuldenfalle. Davon abgesehen aber liebe ich die Diplomatiespiele und die Möglichkeiten, die Victoria 3 in der Interaktion mit anderen Staaten bietet. Ob ich als aggressiver Imperialist oder gar als geldgieriger Kapitalist unterwegs bin, bleibt ganz mir überlassen. Einzig meine Pops sollte ich gut im Blick behalten. Wenn die nämlich keine Lust auf meinen Führungsstil haben, bricht das gesamte Konstrukt zusammen wie ein Kartenhaus. Aber genau darin liegt in Victoria 3 auch der Reiz!

Gamescom 2022

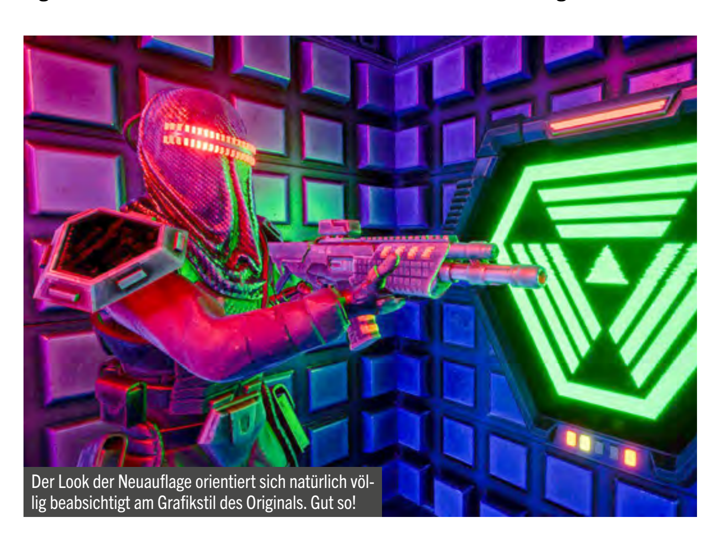
Unser Messe-Team versorgt euch mit spannenden Infos von der diesjährigen Messe in Köln! Garantiert glutenfrei. **Von:** Sascha Lohmüller

Es ist wieder Gamescom! In Köln! Mit Leuten vor Ort. Nach zwei Jahren Pause – mehr oder weniger – strömten nun wieder Hunderttausende Fans zur Messe, um sich vor Ort die neuesten Spiele anzusehen und sich mit Goodies bewerfen und von lokalen Privatsendern beleidigen zu lassen. Auch wir waren natürlich wieder mit einem kleinen, aber umso feineren Team (und Lukas) vor Ort und berichten euch mit heißer Nadel von der Messe. Die ersten Infos zu den vorgestellten, anspielbaren und/oder präsentierten Spielen lest ihr auf den nächsten Seiten. Aus Platzgründen konzentrieren wir uns dabei aber auf die interessantesten Titel, mehr Infos findet ihr daher auf www.pcgames.de! Dazu zählen auch die Highlights der Opening Night Live, wo etwa das Wüstenplaneten-Action-Adventure Atlas Fallen, ein Reboot zu Lords of the Fallen, das Survival-MMO Dune: Awakening, das Asia-Assassin's-Creed Where Winds Meet oder das Piraten-Strategiespiel Tortuga angekündigt wurden. Neue Trailer gab's u. a. zu Hogwarts Legacy und Sonic Frontiers. ❑

System Shock Remake

SYSTEM SHOCK 3 GEHT MITTLERWEILE ALS VAPORWARE DURCH, BIOSHOCK UND DEUS EX LASSEN NICHTS MEHR VON SICH HÖREN. DANN MUSS ES WOHL DER OPA RICHTEN! // Von: Stefan Wilhelm

Die altehrwürdige System-Shock-Reihe hat aktuell zwei Spiele in der Pipeline: System Shock 3 ist völlig in der Versenkung verschwunden, aber das aufwändige Remake des ersten Teils wird weiterhin von den Retro-Experten bei Nightdive Studios entwickelt.
System Shock versetzt euch damals wie heute in die Rolle eines Hackers, der die KI der Raumstation Citadel für einen schmierigen Unternehmensboss manipuliert und damit eine Katastrophe auslöst. Nach einem langen Kälteschlaf erwacht ihr auf der Station, deren Bewohner in Mutanten verwandelt wurden. Während das Setting und die KI-Antagonistin SHODAN damals wie heute Kultstatus genießen, gilt das Spiel an sich als hoffnungslos veraltet, was vor allem der komplizierten Benutzeroberfläche und der hakeligen Bedienung geschuldet ist. Genau hier bringt Nightdive daher die meisten Änderungen ins Spiel: Das UI ist massiv entschlackt, die Bedienung wurde vereinfacht und modernen Standards angepasst. Upgrades für euren Cyborg-Körper installiert ihr im Vorbeigehen, die Waffen fühlen sich wuchtig an. Beim Reparieren von Schaltkreisen und beim Hacken, für das ihr als bewaffneter Avatar direkt in den Cyberspace verfrachtet werdet, gibt sich das Spiel aber schön altmodisch und erklärt euch kaum, was eigentlich zu tun ist. Die Technik funktioniert in der aktuellen Version bereits sehr ordentlich, orientiert sich aber stark am Look des Originals. Die Originaltreue erstreckt sich auch auf das Leveldesign, denn die Citadel ist ein wahres Labyrinth, das ihr mit Keycards und Passwörtern langsam erschließt und ohne viel Handholding erkundet. Viel von der Station gesehen haben wir in unserer halbstündigen Probe-Session zwar noch nicht, der Charme des Spiels ist aber deutlich spürbar – selbst für Neueinsteiger, die dieses Stück Spielegeschichte jetzt im zugänglicheren Format erleben können. ❑


Der Look der Neuauflage orientiert sich natürlich völlig beabsichtigt am Grafikstil des Originals. Gut so!

Genre: Ego-Shooter/RPG
Entwickler: Nightdive Studios
Hersteller: Prime Matter
Termin: TBA

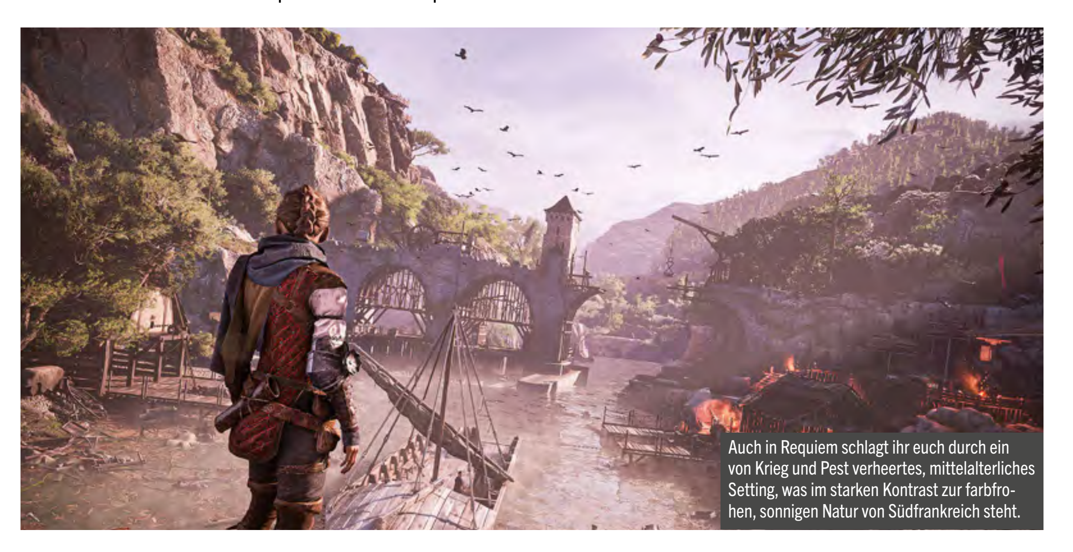
A Plague Tale: Requiem

RATTENTORNADOS, INQUISITION, BLUMENWIESEN – WIR SPIELTEN REQUIEM ERNEUT PROBE! // **Von:** Sascha Lohmüller & David Benke

Am 18. Oktober soll es soweit sein und der Stealth-Überraschungs-Hit um das Geschwisterpaar Amicia und Hugo bekommt endlich eine Fortsetzung spendiert. Auf der Gamescom hatten wir nun knapp zwei Monate vor Release noch einmal eine Anspielmöglichkeit.

Niemand erwartet die Inquisition!

Anders als bei unserem Anspieltermin im Rahmen des Tribeca-Filmfestivals kürzlich, sind wir diesmal in einem weiter fortgeschrittenen Spielstand unterwegs. Dementsprechend hütet Hugo auch nicht mehr länger das Krankenbett, sondern wir sind mit beiden Geschwistern im wunderschönen Südfrankreich unterwegs. Und das „wunderschön" ist wörtlich zu nehmen, denn die Grafikqualität ist nicht nur hervorragend, auch das Setting in diesem sechsten Kapitel setzt sich stark vom düsteren, pestverseuchten Kriegsszenario des Vorgängers ab. Stattdessen gibt es mediterrane Küstenlandschaften mit blühenden Wiesen und Sonnenschein. Bevor wir jedoch im Sightseeing erstarren, widmen wir uns lieber dem Gameplay. Auf der Suche nach einer mysteriösen Insel werden die beiden Spielfiguren natürlich immer noch von der Inquisition verfolgt. Also verstecken wir uns erst in einem Heuwagen und flüchten uns dann in einer schick inszenierten Verfolgungsjagd in eine nahegelegene Mine. Das Gameplay bietet dabei die gewohnte Mischung aus Schleichen und Kämpfen. Der kleine Hugo, dem wir wieder ein paar Befehle erteilen können, um Rätsel zu lösen, hat zudem noch ein paar neue Tricks auf Lager. So kann er etwa durch die Augen der Ratten sehen und dann – ähnlich wie beim Lauschmodus von The Last of Us – Gegner markieren. Auch das Crafting wurde ausgebaut, es gibt ein paar neue Gadgets und Amicia führt nun eine Armbrust mit sich. Ebenfalls neu: Teer. Den können wir auch herstellen und der war vor allem am Ende unserer Demo hilfreich. Denn im Angesicht einer Übermacht, eines Rattentornados und eines Bossgegners lässt sich das schwarze Zeug einfach auf dem Boden verteilen und in eine Feuerfalle verwandeln. Sehr gut! Alles was wir gesehen haben, macht definitiv Lust auf mehr. Wir freuen uns schon auf den 18. Oktober! ❑



Auch in Requiem schlagt ihr euch durch ein von Krieg und Pest verheertes, mittelalterliches Setting, was im starken Kontrast zur farbfrohen, sonnigen Natur von Südfrankreich steht.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Asobo Studio
Hersteller: Focus Entertainment
Termin: 18. Oktober 2022

Outcast 2

MINDESTENS 24 JAHRE WERDEN AM ENDE ZWISCHEN OUTCAST UND SEINER FORTSETZUNG VERGANGEN SEIN – EINE GANZE MENGE! ZUM VERGLEICH: DAS SIND 48 EURO-JAHRE!

Von: Michael Grünwald

Die Fortsetzung des 1999 erschienen Action-Adventures Outcast steht in den Startlöchern. Über 20 Jahre später soll Outcast 2: A New Beginning nun endlich 2023 erscheinen. Wir hatten auf der Gamescom die Gelegenheit, mit den Entwicklern zu sprechen und neue Infos zu ergattern.

NAVY-Seal of Removal

Das Entwicklerteam Appeal Studios bringt über 20 Jahre nach dem Erstling Outcast mit A New Beginning die Fortsetzung des grandiosen Action-Adventures auf den Markt. Aus der Third-Person-Ansicht laufen, hüpfen, fliegen und ballern wir uns auch in Teil zwei wieder durch die farbenfrohe Alien-Welt Adelpha. Unser Ziel: Den einheimischen Talanern bei ihrem Kampf gegen natürliche Feinde und fiese Robotertruppen zu helfen. Dazu schlüpfen wir erneut in die Haut des NAVY-Seals Cutter Slade. Den Entwicklern ist besonders wichtig, dass sich die Welt lebendig anfühlt und sich keine generischen 0815-Charaktere auf dem Planeten aufhalten. Noch dazu sollen die meisten Aufträge nicht umsonst abgeklappert werden, vielmehr bekommen wir durch das Bewältigen verschiedenster Missionen immer einen Fortschritt, neue Möglichkeiten und neue Gadgets geboten.

Optisch kann sich A New Beginning, das nur auf dem PC und der aktuellen Konsolengeneration, also der PS5 und der Xbox Series X erscheint, bereits durchaus sehen lassen. Die Open-World soll riesig, abwechslungsreich und dennoch nicht langweilig werden. Trotz der düsteren Roboter-Bedrohung ist die Spielwelt dabei dennoch knallig und einladend.

Neben dem Jetpack, das Slade oder Ulukai, wie ihn die Einheimischen nennen, immer dabei hat, stehen unserem Helden im Sequel des Kultspiels natürlich neue Ausrüstungen und Waffen zur Verfügung. Und auch auf die Umsetzung der Story sind die Entwickler bereits sehr stolz, wenngleich sie nicht mehr Details verraten wollten.

Dennoch ist mit einem Release vor dem Jahr 2023 nicht zu rechnen. Aber es gibt auch gute Nachrichten. Denn eine spielbare Beta steht auf allen drei Plattformen kurz bevor. Bald können wir uns also ein eigenes Bild von der Fortsetzung machen. ❑



Am Haupt-Artwork sieht man es bereits: Trotz der eigentlich düsteren Story-Prämisse soll es im zweiten Outcast farbenfroh zugehen.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Appeal Studios
Hersteller: THQ Nordic
Termin: 2023

Tempest Rising

KURZ VOR DER GAMESCOM ÜBERRASCHTE THQ NORDIC MIT EINEM ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL IM STILE VON COMMAND & CONQUER. WIR KONNTEN DIE RTS-HOFFNUNG AUF DER MESSE ERSTMALS SPIELEN. // Von: Matthias Dammes

Die Echtzeitstrategie wurde häufig für Tod erklärt und wenn man ehrlich ist, gab es in den letzten Jahren auch nicht viel Neues in diesem Sektor. Auf der Gamescom wurden nun aber diverse vielversprechende Titel vorgestellt, allen voran Tempest Rising, das nicht nur aussieht wie ein Liebesbrief an das gute alte Command & Conquer, sondern sich auch genau so spielt.

Das kommt uns bekannt vor

Tempest Rising spielt auf der Erde in einer alternativen Realität. Ein nuklearer Krieg im Jahre 1962 hat die Welt an den Rand des Untergangs geführt. Übrig geblieben sind zwei große Machtblöcke: Auf der einen Seite die Global Defense Force, kurz GDF und auf der anderen Seite Tempest Dynasty. Es gibt noch eine dritte, geheime Fraktion, über die die Entwickler bisher aber nichts verraten wollen. Als Folge der nuklearen Zerstörung hat sich auf der Erde ein Rankengewächs gebildet, auf der das sogenannte Tempest wächst. Ein Mineral, das aus der Strahlung der verseuchten Erde entsteht und ungeahnte Energie in sich trägt. Dieses Material dient als Währung und als Zankapfel, um den sich der Konflikt zwischen GDF und Tempest Dynasty dreht.

Während wir die erste Mission der Kampagne spielen, fühlen wir uns direkt wie zu Hause. Mit einigen Infanteristen machen wir erste Geländegewinne und verdienen uns Verstärkungen wie Drohnensoldaten und Panzer. Kurze Zeit später bauen wir unsere Basis auf. Ausgehend von einem zentralen Bauhof errichten wir Kraftwerke für die Stromversorgung, Baracken für Infanterie, eine Fahrzeugfabrik für Panzer und Geschütztürme zur Verteidigung. Mit ein paar Mausklicks geben wir neue Truppen in Auftrag, um damit dem Feind alsbald den finalen Schlag zu versetzen. Es ist erstaunlich, wie es den Entwicklern gelingt, dieses alte Spielkonzept wiederauferstehen zu lassen, ohne dass es dabei altbacken wirkt. ❑



Die GDF (blau) kämpft gegen die Truppen von Tempest Dynasty (rot) um die Vorherrschaft auf einer von Krieg gezeichneten Erde.

Genre: Echtzeitstrategie
Entwickler: Slipgate Ironworks
Hersteller: THQ Nordic
Termin: 2023

Homeworld 3

DAS LANGE WARTEN DER FANS WIRD BALD BELOHNT. WIR KONNTEN DIE WELTRAUMSTRATEGIE AUF DER GAMESCOM ANSPIELEN UND DABEI SPANNENDE NEUE FEATURES ENTDECKEN.

Von: Matthias Dammes

Seit Publisher Gearbox Software vor fast zehn Jahren die Lizenz für Homeworld übernommen hat, verwöhnten uns die Entwickler von Blackbird Interactive mit einem Remaster der ersten beiden Teile und dem Ableger Deserts of Kharak. Jetzt steht endlich der lang erwartete Nachfolger in den Startlöchern und verströhmt bereits wieder diese unvergleichliche Atmosphäre.

Hide and Seek

Homeworld 3 setzt mindestens 100 Jahre nach den Ereignissen des zweiten Teils an. Imogen S'Jet übernimmt von der verschollenen Karan S'Jet die Rolle des Fleet Command und wir müssen mit ihr das Rätsel über das Verschwinden von Karan lösen und einer galaktischen Bedrohung entgegen treten.

Herzstück des Spiels ist wie gewohnt die packende Echtzeitstrategie in allen Dimensionen des Raums, mit dem Mutterschiff als Basis für unsere Operationen. Grafisch haben die Entwickler hierfür bereits großartige Arbeit geleistet. Der Weltraum, in dem wir uns bewegen, sieht wunderschön aus und die Modelle der Schiffe glänzen mit gestochen scharfen Texturen und schicken Effekten.

Neu sind Objekte, die früher höchstens im Hintergrund zu sehen waren, nun aber direkt in die Schlachtfelder integriert sind. Asteroidenfelder oder die Trümmer gewaltiger Schiffe werten die Karten optisch gehörig auf. Diese Objekte dienen jedoch nicht nur der visuellen Gestaltung, sondern sind Teil einer der wichtigsten Gameplay-Neuerungen. Das Team spricht dabei vom „strategischen Terrain". Das bedeutet, dass die Umgebung jetzt sehr intelligent für Deckungsstrategien genutzt werden kann. So gehen unsere Jäger beim Angriff zwischen Feuersalven automatisch hinter Objekten in Deckung. Schleusen wir unsere Flotte durch große Strukturen können wir sogar die Scanner des Feindes umgehen und Hinterhalte legen. ❑

Genre: Echtzeitstrategie
Entwickler: Blackbird Interactive
Hersteller: Gearbox Software
Termin: Q1/Q2 2023


Der dreidimensionale Raum gibt Homeworld seine besondere taktische Vielfalt, die durch Objekte im Raum jetzt noch vergrößert wird.

Lies of P

KENNT IHR NOCH DAS MÄRCHEN VON PINOCCHIO, WIE ER SICH AUF DER SUCHE NACH GEPETTO MIT LAUTER KLINGENWAFFEN DURCH EINE HORROR-ROBOTER-ARMEE HACKT? NEIN? OH …

Von: Sascha Lohmüller & David Benke

Nee, mit dem oscarprämierten Life of Pi hat dieses Spiel nix zu tun – wäre ja auch herzlich langweilig, circa zehn Stunden auf einem Floß zu hocken und dabei zu versuchen, nicht gefressen zu werden. Hier geht es viel mehr um einen anderen Herrn, der mit P anfängt – und zwar um den altbekannten Holzbengel Pinocchio mit seiner vor allem in Märchenprinzessinnen-Kreisen sehr beliebten Nase.



Liar-Kasten: In der Demo vermöbelten wir eigentlich nur Robo-Fieslinge, doch scheinbar gibt es neben Gepetto auch noch weitere echte Menschen, wie diese äußerst vertrauenserweckende Gang beweist.

Lügen haben Säbelarme

Wie wir uns anhand einer Hands-on-Demo selbst überzeugen konnten, hat der Pinocchio in Neowiz Games' düsterem Soulslike aber herzlich wenig mit dem flunkernden Disney-Pimpf zu tun. Lediglich das Spielziel ist ähnlich: Wir versuchen, ein richtiger Junge zu werden. Auf dem Weg dahin hacken wir uns jedoch durch eine von durchgeknallten Marionetten bevölkerte Stadt, immer auf der Suche nach Puppenpapa Gepetto, der scheinbar hinter der ganzen Misere steckt.

In Sachen Gameplay erwartet uns typische Souls-Kost. Wir kämpfen gegen Gegner, gucken uns ihre Angriffsmuster aus und setzen dann zum Konter oder Gegenangriff an. Dazu schwingt Pinocchio Säbel, Rapier oder Stachelrad und hat dank mechanischem Arm auch noch Spezialwaffen wie einen Greifhaken in (ge)petto. Jede Waffe verfügt zudem über leichte und schwere Angriffe sowie eine Fable-Attacke, die wir erst im Kampf aufladen müssen. Tiefgang sollte also genug vorhanden sein, selbst wenn das Blocken ungewohnt uneffektiv ausfällt – Parieren ist angesagt. Auch die Gegnervielfalt konnte sich – obwohl es nur gegen Blechkameraden ging – in der Hands-on-Demo sehen lassen.

Ein paar Negativ-Aspekte gab es natürlich auch: Die Steuerung bzw. der Spielcharakter wirkten in der gespielten Version noch etwas behäbig, was den Schwierigkeitsgrad unnötig in die Höhe trieb – vor allem gegen dickere Brocken. Dafür wirkte die Technik bereits recht weit, zumindest in dem natürlich für die Messe extra noch mal glattpolierten Abschnitt. Auch das Artdesign mit der dreckig-heruntergekommenen Stadt Kral, den fies-schaurigen Gegnermodellen und dem Mix aus Gothic, Steampunk und Industrieller Revolution wirkte bereits sehr rund und vielversprechend. Souls-Fans sollten sich den blechernen Holzkameraden für 2023 also schon mal vormerken. ❑

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Neowiz Games
Hersteller: Neowiz Games
Termin: 2023

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

CYBERPUNK 2077

Neue Expansion angekündigt – Keanu Reeves kommt zurück!

In einem Livestream zu Cyberpunk 2077 Anfang September zeigte uns CD Projekt Red unter anderem einen brandneuen Teaser zur anstehenden Expansion zum Spiel. Der DLC trägt den Namen Phantom Liberty und soll ein „spy-thriller" sein, der in einem völlig neuen Distrikt in Night City spielt. Hier soll Spieler eine „neue Art der Handlung" erwarten, sowie ein paar neue Charaktere, mit denen Protagonist V interagieren kann.

Der dazugehörige Trailer bleibt insgesamt recht vage, was uns also genau in diesen neuen Distrikt verschlägt, ist bisher nicht bekannt. Den Aussagen im Video nach zu urteilen, hat es jedoch irgendetwas mit den New United States of America zu tun. Im Livestream hatte zusätzlich Keanu Reeves einen Auftritt, welcher uns erklärt, dass Johnny Silverhand für den neuen DLC zurückkehren wird. Cyberpunk 2077: Phantom Liberty soll irgendwann im Jahre 2023 veröffentlicht werden. Schon jetzt können sich Fans jedoch auf Patch 1.6. zum Spiel freuen, welcher Inhalte zur Netflix-Serie Cyberpunk: Edgerunners ins Spiel bringt. Der neue Patch erhielt ebenfalls einen offiziellen Launch-Trailer, der die neuen Inhalte vorzeigt. Neben diversen Fehlerbehebungen und Verbesserungen wartet Patch 1.6 noch mit ein paar neuen Missionen, neuer Ausrüstung und neuen Waffen rund um Cyberpunk: Edgerunners auf. Die offiziellen, kompletten Patch-Notes zu Patch 1.6 könnt ihr auf der offiziellen Webseite des Spiels einsehen.

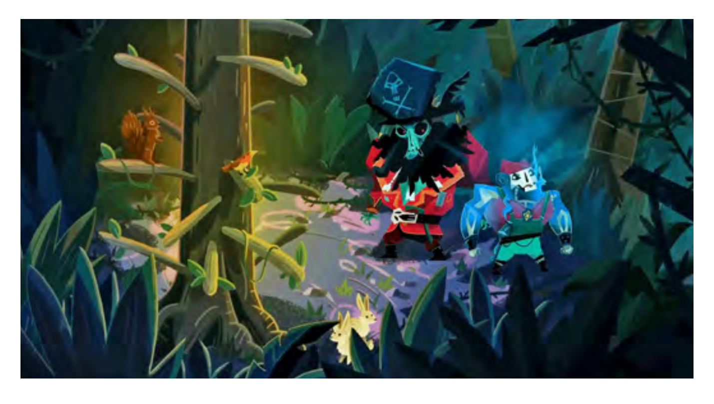


Die Serie Cyberpunk: Edgerunners selbst soll übrigens am 13. September auf Netflix veröffentlicht werden. Zu diesem Zeitpunkt werden alle zehn Episoden der ersten Staffel direkt verfügbar sein, wöchentliches Warten ist hier also nicht vonnöten. Wir durften bereits einige Szenen aus Edgerunners des japanischen Teams Studio Trigger begutachten. Vor etwa zwei Monaten wurden die Opening-Credits der Serie veröffentlicht, und erst im August bekamen wir ein drei Minuten langes Video spendiert, welches für einiges an Vorfreude sorgte. Die Serie erzählt die Geschichte von David Martinez, einem Straßenkind, das versucht in Night City zu überleben. Um das zu schaffen, entscheidet er sich, zu einem Edgerunner zu werden, eine Art gesetzloser Söldner, auch bekannt als ein Cyberpunk.

Daniel Link & Sascha Lohmüller

RETURN TO MONKEY ISLAND

Das Adventure hat einen Termin, im September geht's los!



Tolle Nachrichten für Möchtegern-Piraten, Grog-Liebhaber und alle, die zehn Minuten lang die Luft anhalten können: Das mit Spannung erwartete Return to Monkey Island hat einen Erscheinungstermin. Die Entwickler von Terrible Toybox werden das Piraten-Adventure am 19. September für PC und Switch veröffentlichen. Damit dürften die Arbeiten an dem Spiel bereits so gut wie beendet sein, denn in den letzten Wochen vor Release dreht sich üblicherweise alles nur noch um Fehlerbehebung und kleinere Korrekturen. Ihr könnt euch die PC-Fassung von Return to Monkey Island zum Preis von 22,99 Euro auf Steam vorbestellen. Ebenfalls auf der Steam-Seite zu erkennen: Es wird zwar deutsche Texte, aber vorerst keine deutsche Sprachausgabe geben. Die USK hat eine Freigabe ab 6 Jahren erteilt.

Ein neuer Trailer von der Gamescom enthüllt aber nicht nur den Termin, sondern betont auch ein witziges Detail: In dem Video merkt der überdrehte Verkäufer Stan richtigerweise an, dass der 19. September auch als der (nicht ganz ernst gemeinte) „International Talk Like a Pirate Day" bekannt ist, also ein perfektes Releasedatum für Return to Monkey Island.

In dem Trailer rühmt Stan auch die Vorteile, wenn ihr das Spiel vorbestellt: Als Pre-Order-Bonus sollt ihr nämlich eine exklusive Pferderüstung erhalten, die nicht den geringsten Sinn hat und einfach nur in eurem Inventar rumliegt. Auch auf der Produktseite wird das nochmal deutlich, dort steht nämlich: „Bitte beachte, dass die Pferderüstung keinen praktischen Nutzen im Spiel hat und in keiner Weise zum Spielablauf, den Rätseln oder der Geschichte von Return to Monkey Island beiträgt – aber sie ist sehr exklusiv."

Return to Monkey Island wurde erst am 04. April 2022 überraschend angekündigt. Bis zu diesem Tag waren tatsächlich keine Hinweise auf das Spiel durchgesickert, was heutzutage schon eine beachtliche Leistung ist. Das klassische Adventure ist nach dem kultigen Monkey Island 2: LeChuck's Revenge angesiedelt und spielt noch vor den Ereignissen von The Curse of Monkey Island. Nach der Enthüllung mischte sich aber auch Kritik unter die erste Vorfreude: Manche Fans stören sich an dem neuen Grafikstil, den sie als kindisch und detailarm empfinden. **Felix Schütz**

RETURNAL

Noch mehr Beweise: Das PS5-Spiel kommt auf den PC!



Sony erklärte bereits, dass sie in Zukunft mehr ihrer Titel auch für den PC veröffentlichen möchten. Durch einen Leak erfuhren wir beispielsweise von PC-Versionen zu Returnal und Sackboy, und zu ersterem gab es erst vor kurzem ein paar neue Informationen, die für einen PC-Release sprechen. Zur diesjährigen Game Developers Conference sprachen Risto Jankkila und Sharman Jagadeesan von Housemarque und PlayStation Studios ein wenig über VFX in Returnal. Wie Digital Foundry entdeckte, handelte es sich bei der Returnal-Version der Präsentation um ein PC Dev Kit, was noch nichts zu bedeuten hat, aber unter anderem ein debug readout beinhaltete.

Diese Auslesung erwähnt unter anderem eine „dynamic resolution". Ein Feature, welches die PS5-Version von Returnal schlichtweg nicht besaß. Diese neuen Informationen reihen sich nun zum Leak im Mai dieses Jahres ein, als Details zum Spiel auf SteamDB gesichtet wurden. Erst im Juni erhielten wir dann ein paar Screenshots zu Returnal und Sackboy: A Big Adventure, die PC-Menüs beinhalteten. Durch all diese Informationen sind sich viele Fans mittlerweile also recht sicher, dass Returnal eine PC-Fassung erhalten wird.

Sollten diese beiden Spiele tatsächlich für den PC erscheinen, werden sie sich neben anderen PlayStation-Hits wie God of War, Horizon: Zero Dawn und Marvel's Spider-Man Remastered einordnen. Wer mehr über das VFX und Partikel in Returnal erfahren möchte, der kann sich die recht ausführliche GDC-Präsentation hierzu ansehen. In Sachen Sony wurde erst vor wenigen Wochen der Preis der begehrten PlayStation 5 erhöht. Zusätzlich tätigte Sony in den vergangenen Tagen einige Investitionen. Unter anderem kaufte sich die Firma zusammen mit Tencent bei Elden Ring-Entwickler From Software ein und auch ein Mobile-Studio gehört nun zu Sony. **Daniel Link**

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Insomniac Games, Nixxes Software
Hersteller: PlayStation PC LLC
Termin: 12. August 2022
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 12 Jahren

PC Games HIT-AWARD 9/10

PC Games EDITORS' CHOICE

Marvel's Spider-Man Remastered

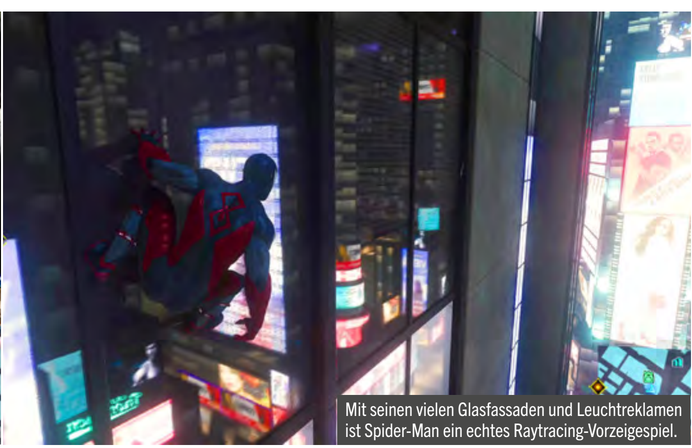
Wenige Monate nach der tollen PC-Fassung von God of War kommt auch Spider-Man auf Steam und in den Epic Games Store. Wir haben uns durch die Remastered-Version geschwungen und verraten euch, ob es Spidey immer noch draufhat und wie gut die Portierung gelungen ist.

Von: Stefan Wilhelm

Im Rahmen von Sonys Strategie, seine PS4-Bibliothek nach und nach auf den PC zu portieren, hat nach Horizon: Zero Dawn, Days Gone und God of War nun auch Spider-Man den Sprung auf Steam und in den Epic Games Store geschafft. Und genau wie der nordische Kriegsgott kommt Spidey mit allen Zusatzinhalten, aufgebohrter Optik und einem stolzen Preis von 60 Euro daher. Wir haben uns mit der freundlichen Spinne durch die New Yorker Nachbarschaft geschwungen und verraten euch, ob das Spiel auch auf dem PC sein Geld wert ist!

Wie der Titel schon verrät, bekommen PC-Spieler die Remastered-Fassung des Titels, die bislang nur zusammen mit der Ultimate Edition des Nachfolgers, Spider-Man: Miles Morales, auf der PS5 erhältlich war. Mit der hatte Entwickler Insomniac das 2018 erschienene Spiel nachträglich um Raytracing und haptisches


Dank der toll gestalteten Spielwelt und des superben Movements macht es riesigen Spaß, sich einfach nur durch New York zu bewegen.


Mit seinen vielen Glasfassaden und Leuchtreklamen ist Spider-Man ein echtes Raytracing-Vorzeigespiel.


Wie für Sonys aktuelle First-Party-Spiele üblich, sind die Charaktermodelle hervorragend.


Hier seht ihr dieselbe Glasfläche in allen drei Versionen von Spider-Man. Den Start macht die PC-Version mit maximalen Settings.


Im Vergleich dazu sind die Farben in der PS5-Fassung des Spiels etwas kräftiger, die Reflexionen geben sich aber nicht viel.


Die ursprüngliche PS4-Version ist völlig anders beleuchtet und bietet logischerweise kein Raytracing.

Feedback für den Dualsense-Controller erweitert. Beides steht auch in der PC-Version zur Verfügung, entsprechende Hardware vorausgesetzt. Ansonsten ist die PC-Fassung inhaltsgleich mit den Konsolenversionen – was bedeutet, dass euch hier nichts weniger als eines der besten Superhelden-Spiele überhaupt erwartet!

Die Story: Gelungene Work-Life-Balance

Spider-Man erzählt eine eigens für das Spiel geschriebene Geschichte, in der Peter Parker schon seit acht Jahren hinter der Spinnenmaske für Recht und Ordnung sorgt. Entsprechend hat er bereits so einige New Yorker Bösewichter gegen sich aufgebracht und arbeitet als Peter Parker mit Dr. Otto Octavius sowie als Spider-Man mit Yuri Watanabe und Jefferson Davis vom NYPD zusammen. Außerdem muss er sich privat noch um seine Beziehung zu Quasi-Freundin Mary Jane Watson und um die gute Tante May kümmern.

Nachdem ihr in der Eröffnungsmission den dicken Verbrecherboss Fisk alias Kingpin hinter Gitter gebracht habt, verfolgt ihr die Spur der „Dämonen" um Mister Negative, die den New Yorker Bürgermeister stürzen wollen. Zwar verbringt ihr den Großteil eurer Spielzeit im Spinnenanzug, ihr seid aber auch regelmäßig als Peter Parker, MJ und Miles Morales unterwegs – meist, um Beweise zu sammeln, Schleicheinlagen zu erledigen oder in Peters Laborkittel an Dr. Octavius' Prothesenforschung zu arbeiten. Zwar sind die vielen Ausflüge ins Privatleben spielerisch und erzählerisch selten so interessant wie die Hauptgeschichte, die Kampagne ist aber durchweg unterhaltsam, flott gepaced und trifft teils sogar ein paar emotionale Töne. Ihren Job als kurzweilige Popcorn-Unterhaltung erfüllt sie also, auch wenn manche der vielen Bösewichter etwas halbgar verwurstet werden.

Das Movement: Konkurrenzlos gut

Der Star in Spider-Man ist aber ganz klar das fantastische Gameplay, bei dem die Entwickler vor allem die Bewegung durch die Stadt phänomenal umgesetzt haben. Indem ihr einfach nur einen Knopf gedrückt haltet, schießt ihr euren Spinnenfaden an den nächsten Ankerpunkt und schwingt euch elegant durch die Häuserschluchten. Für Geschwindigkeits-Boosts streut ihr zwischendurch Sprünge ein oder katapultiert euch von Schornsteinen und Antennen. Zusätzlich könnt ihr an jeder beliebigen Wand entlang- oder emporlaufen. All diese Manöver lassen sich elegant verbinden, sie sind toll animiert und vermitteln ein hervorragendes Geschwindigkeitsgefühl. Zudem erkennt und interpretiert das Spiel eure Eingaben derart präzise, dass ihr trotz der vielen Möglichkeiten schon nach kurzer Spielzeit souverän und spektakulär über die Dächer von New York fliegen könnt. Kurz gesagt: Spider-Mans Movement-System ist ein absoluter Hochgenuss – wer hier noch schnellreist, ist selbst schuld.

Die Kämpfe: Vielseitig, spektakulär, befriedigend

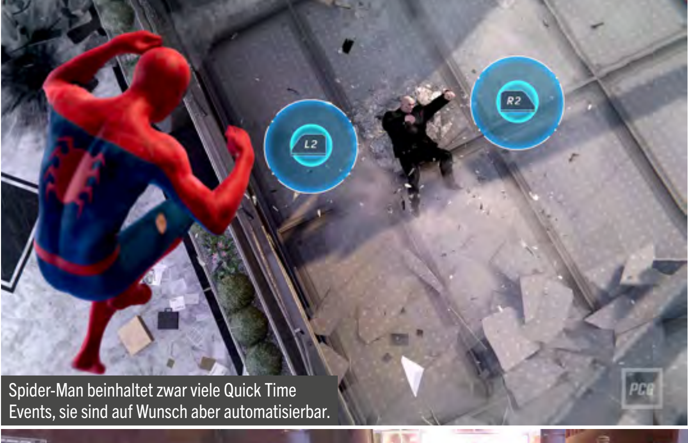
Auch beim Vermöbeln der bösen Buben gibt sich das Spiel keine Blöße und hat ein intuitives und enorm spaßiges Kampfsystem in petto. Wie in den Batman-Arkham-Titeln bekommt ihr es meistens mit Gegnergruppen zu tun, die ihr mit den Fäusten und allerlei coolen Spezialfähigkeiten k.o. schlagt. Durch das vielseitige Movement und die Möglichkeit, sich schnell an Feinde heranzuziehen, spielen sich Spideys Kämpfe oft in der Luft ab und sehen ähnlich spektakulär aus wie die Bewegung durch die Stadt.

Die Gegner kommen in vielen verschiedenen Varianten daher, deren Bewaffnung dann eure Taktik bestimmt: Schildträgern müsst ihr zwischen den Beinen durchrutschen, um sie von hinten verletzen zu können, Granaten schleudert ihr zum Absender zurück, dicke Brocken spinnt ihr mit einer Vielzahl an unterschiedlichen Netzen ein. Zwischendurch nutzt ihr witzige Manöver, um Gegner an Wände zu kleben oder sie mit Gegenständen zu bewerfen. Auch das Kampfsystem glänzt mit seinen vielen, aber intuitiv nutzbaren Optionen, die ihr genauso flüssig verbindet wie eure Bewegungen.

Schleicheinlagen und Bosskämpfe fallen dagegen etwas ab: Erstere sind nette Standardkost mit etwas mehr Vertikalität, aber lange nicht so spaßig wie der direkte Kampf. Letztere sind über weite Teile des Spiels rar gesät und wenn sie mal vorkommen, beschränken sie sich oft auf das simple Ausnutzen einer Schwachstelle. Auf einige fett inszenierte Kämpfe und Verfolgungsjagden dürft ihr euch aber trotzdem freuen.

Die Open World: Sammel-Quests vom (Highspeed-)Fließband

Während das Gameplay auch vier Jahre später noch überzeugen kann, sind die Open World und die Nebenaktivitäten immer noch ein zweischneidiges Schwert: Spider-Man gibt euch zwar auch abseits der Hauptstory einiges zu tun, allerdings beschränkt sich der Großteil der Sidequests auf Open-World-typischen Sammelkram. Ihr aktiviert Türme, stoppt zufällig ausgelöste Verbrechen in


Spider-Man beinhaltet zwar viele Quick Time Events, sie sind auf Wunsch aber automatisierbar.


Yuri Watanabe vom NYPD unterstützt Spider-Man bei seinen Aufgaben und muss sich – genau wie ihr – seine One-Liner anhören.


Gleich gibt's Saures! Die gelungenen Kämpfe punkten mit vielen Gegnertypen und Spezialfähigkeiten.

der Umgebung, sammelt Rucksäcke und nehmt Feinstaubproben für ein Umweltprojekt. Sonderlich spannend oder innovativ ist all das zwar nicht, dank des exzellenten Movements könnt ihr die meisten Nebenaufgaben aber gewissermaßen im Vorbeifliegen abschließen und habt immer noch Spaß dabei.

Als Belohnung winken aufgabenspezifische Marken, mit denen ihr neue Anzüge bastelt und eure verschiedenen Spezialwaffen aufmotzt. Einen Erfahrungspunktezähler samt Fertigkeitenbaum gibt's natürlich auch. Dank vieler verlockender Upgrades, die eure Bewegungen noch mächtiger und eure Kampftaktiken noch vielseitiger machen, stellen die Fortschrittssysteme durchweg einen netten Motivationsfaktor dar.

Die Grafik: Immer noch überzeugend

Spielerisch kann Spider-Man also immer noch fast auf ganzer Linie überzeugen, und auch technisch hat das Spiel über die Jahre kaum an Reiz verloren. Die Spielwelt Manhattan ist detailliert und oft sehr stimmungsvoll beleuchtet, die Animationen und Effekte sind spitze und die Charaktermodelle überzeugen – auch wenn Kenner des PS4-Originals sich daran gewöhnen müssen, dass Peter Parkers Darsteller im Remaster ausgetauscht wurde. Im Vergleich zur PS4-Fassung punktet die neue Version außerdem mit aufgebohrter Beleuchtung und detaillierteren Texturen.

Apropos Remaster: Mit dem Sprung auf die PS5 hatte Insomniac das Spiel nachträglich um eine Handvoll neue Features erweitert. Neben ein paar Anzügen, allen drei Story-DLC-Paketen und Dualsense-Support kam damit auch Raytracing ins Spiel. Während das haptische Feedback am PS5-Controller nicht der Rede wert, weil kaum spürbar ist, wirken sich die Spiegelungseffekte deutlich auf Optik und Performance aus. Spider-Mans New York ist übersät mit glänzenden Autos, Pfützen, Leuchtreklamen und riesigen Fensterfronten. Während die üblicherweise eingesetzten Screenspace-Reflections nur im Vorbeifliegen überzeugen, liefert Raytracing akkurate und – je nach Einstellung – sehr detaillierte Spiegelungseffekte.

Die PC-Version: Viele Optionen für viele Konfigurationen

Zum Glück gibt sich Spider-Man Remastered, ähnlich wie schon God of War, am PC sehr flexibel, was seine Grafikoptionen angeht, und sollte damit auf einer großen Bandbreite an Systemen spielbar sein. Weil ihr euch die meiste Zeit extrem schnell durch die Spielwelt bewegt, könnt ihr weit entfernte


Shocker und viele andere New Yorker Bösewichter werden euch im Verlauf der Story häufiger begegnen.


Trotz seines Alters zählt Spider-Man immer noch zu den schönsten Open-World-Spielen. Auch die Effekte können sich wirklich sehen lassen.



Spider-Man bietet bergeweise Anzüge, die ihr durch Nebenquest-Marken freischaltet. Unter anderem diesen Anime-inspirierten Skin.

Details, Schatten und Ähnliches großzügig nach unten regeln, ohne wirklich viel zu verpassen.

Selbiges gilt für die Raytracing-Reflektionen: Schon auf der niedrigsten Stufe sieht der Effekt überzeugend aus, die beiden höheren ergänzen dann nur noch Nuancen, die in Bewegung selten auffallen. Wer gerne feinjustiert, wird sich freuen, dass die Reflexionen in vielen Detailgraden einstellbar sind. Wer auf einem schwächeren System unterwegs ist oder aus Performance-Gründen auf Raytracing verzichten möchte, erzielt aber bereits mit den regulären Screen-Space-Reflections relativ glaubwürdige Resultate.

Möchtet ihr dagegen sämtliche Einstellungen voll aufdrehen und in nativem 4K spielen, müsst ihr einen mächtigen Rechner mitbringen – was Sinn ergibt, wenn man bedenkt, dass die PS5 im Qualitätsmodus auch nur 30 Fps schafft. Zusätzliche Performance kitzelt ihr mit den drei verschiedenen Hochrechnungs-Algorithmen raus, die das Spiel anbietet. Neben Nvidias DLSS dürft ihr auch AMDs FSR 2.0 oder Insomniacs eigene Softwarelösung benutzen. Zudem bietet das Spiel eine Option, mit der die Auflösung automatisch heruntergedreht wird, um eine flüssige Bildrate zu gewährleisten.

Ein kurzes Wort noch zur Steuerung: Obwohl das Spiel offensichtlich für Controller designt wurde und damit am besten funktioniert, lässt es sich auch mit Maus und Tastatur ordentlich bedienen. Einziges Manko ist hier, dass viele Funktionen im Kampf auf separate Tasten gelegt sind, die am Controller durch gleichzeitiges Drücken zweier Knöpfe ausgelöst werden. Dadurch gestaltet sich die Keyboard-Steuerung minimal umständlicher.

Detaillierte Benchmarks auf einer Vielzahl an Systemen und Konfigurationen findet ihr online bei unseren Kollegen von PC Games Hardware. Auf unseren Testsystemen haben wir aber bereits festgestellt, dass das Spiel eine aktuelle Top-CPU und schnellen Arbeitsspeicher benötigt, wenn ihr Bildraten jenseits der 60 Fps anpeilt. Zudem ist eine Option geplant, die euch Verkehrs- und Fußgängerdichte regulieren lässt – klassische CPU-Aufgaben also, mit denen sich noch mehr Performance herauskitzeln lassen dürfte.

Das Fazit: Die beste Version eines fantastischen Spiels

Insgesamt lässt sich beim PC-Spidey das gleiche Fazit ziehen wie bei der God-of-War-Portierung vor einigen Monaten: Ihr bekommt einen sauberen PC-Port ohne neue Inhalte oder Features, dafür aber mit umfassenden Einstellmöglichkeiten – nicht mehr, nicht weniger. Ob das bei einem vier Jahre alten Spiel den Vollpreis rechtfertigt, muss also jeder für sich entscheiden. Dass Spider-Man trotz seiner Open-World-Marotten immer noch ein enorm spaßiges, motivierendes und hübsches Abenteuer ist, steht aber außer Frage. ❑

MEINE MEINUNG

Stefan Wilhelm



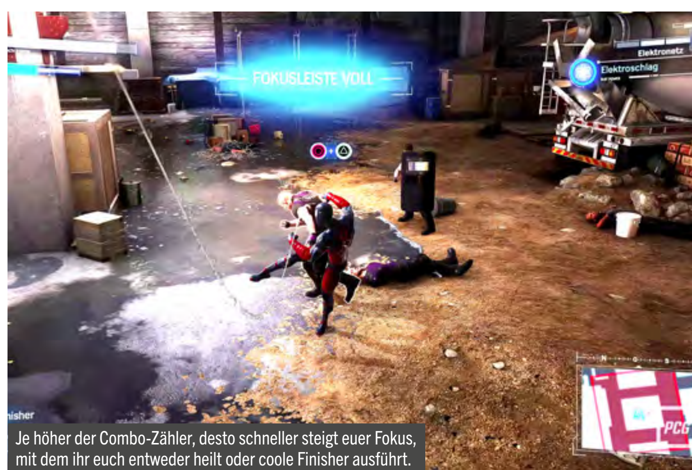
Spider-Man hat nichts von seinem Reiz verloren und ist jetzt sogar noch eine Ecke hübscher.

Spider-Man ist nicht nur das vermutlich beste Superheldenspiel, das ich je gespielt habe, sondern bietet auch das spaßigste Movement, das mir in einem Open-World-Spiel bis jetzt untergekommen ist. Klar, die Nebenaufgaben sind größtenteils der gleiche Standardkram wie bei Ubisoft und Konsorten, aber so elegant, schnell und unterhaltsam ließen sich Fetch-Quests selten abschließen. Außerdem spielen sich die immer wieder eingestreuten Kämpfe wirklich großartig. Vor allem für einen Konsolen-Port überzeugt auch das Optionsmenü mit seinen vielen Einstellungen und dem Support für DLSS und automatische Auflösungsskalierung. So muss das! Wie schon bei God of War finde ich lediglich den Preis etwas hoch angesetzt – für den Port eines vier Jahre alten Spiels (dramatisch anders ist die Remastered-Fassung nun nicht) den Vollpreis zu verlangen, ist eine ziemliche Ansage.

PRO UND CONTRA

- ➕ Exzellentes Movement
- ➕ Hübsch designte Stadt mit oft stimmungsvoller Beleuchtung
- ➕ Umfangreiche Hauptstory
- ➕ Spaßige Kämpfe mit vielen Gegnertypen und taktischen Möglichkeiten
- ➕ Sammelkram kann wunderbar nebenbei erledigt werden
- ➕ Dank vieler spiegelnder Flächen ein echtes Vorzeigespiel für Raytracing
- ➕ Umfassendes Optionsmenü
- ➖ Viele Nebenaufgaben von der Stange
- ➖ Teils etwas langweilige Passagen mit Peter Parker, MJ und Co.
- ➖ Enorme CPU-Anforderungen für Bildraten jenseits der 60 Fps
- ➖ Hoher Preis

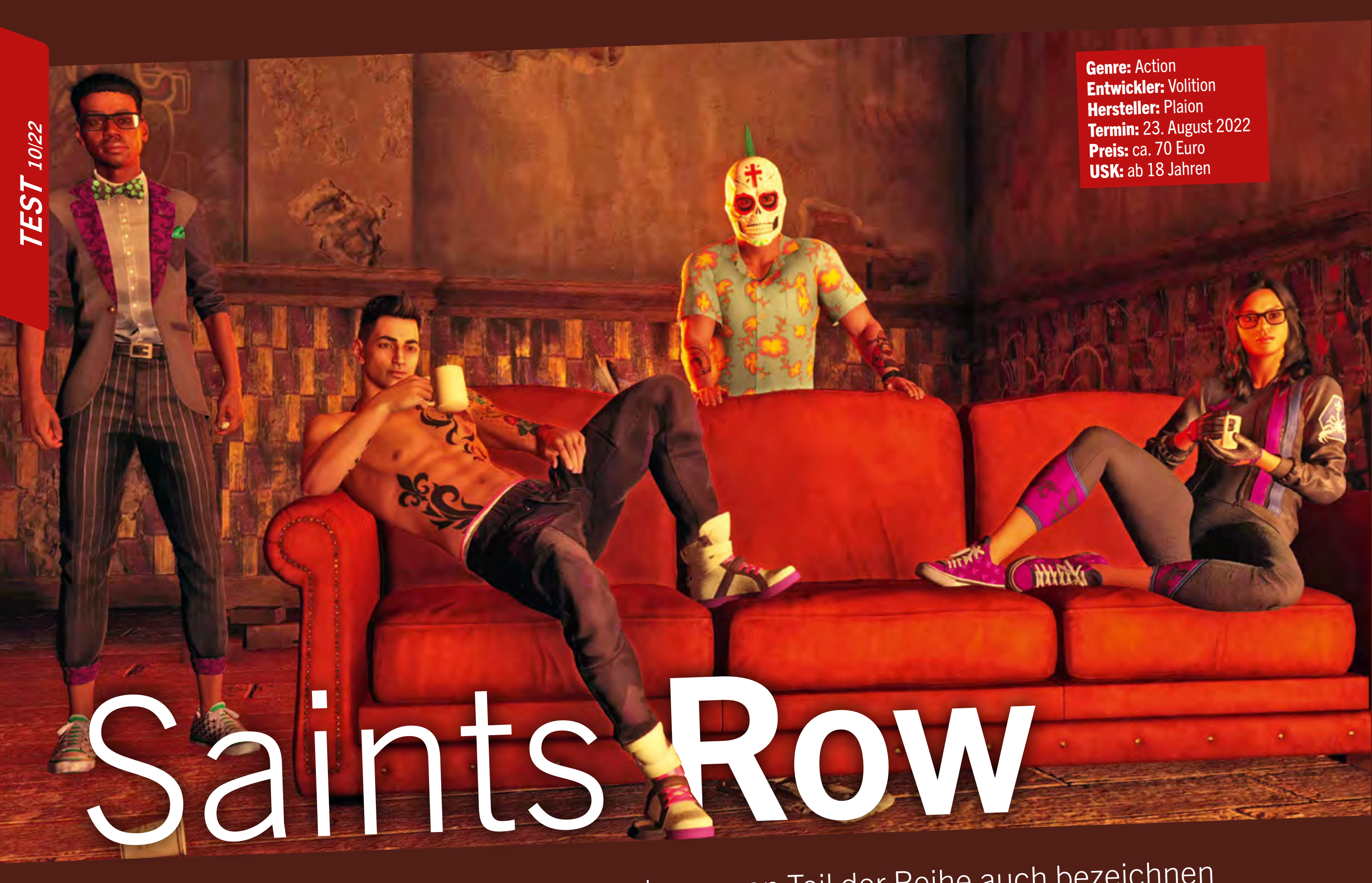




Je höher der Combo-Zähler, desto schneller steigt euer Fokus, mit dem ihr euch entweder heilt oder coole Finisher ausführt.



Die Feinde werfen gerne Granaten, feuern mit Schusswaffen oder erzeugen Druckwellen – ihr habt beim Kämpfen also ordentlich zu tun.



Genre: Action
Entwickler: Volition
Hersteller: Plaion
Termin: 23. August 2022
Preis: ca. 70 Euro
USK: ab 18 Jahren

Saints **Row**

Reset, Reboot, Neustart – egal, wie man den neuen Teil der Reihe auch bezeichnen möchte, es stellt sich immer die Frage: Warum ist das alles so veraltet?

Von: Christian Dörre

Ganze neun Jahre ist es bereits her, dass die Saints mit einem neuen Spiel versorgt wurden. Nun folgt aber nicht nur ein neuer Ableger, sondern sogar ein Serien-Reboot. Das ist schon verständlich, schließlich war man in Saints Row 4 als US-Präsident unterwegs und legte sich mit Aliens an. Das ist natürlich nicht so einfach zu toppen. Zudem waren die Geschichten von Shaundi, Pierce und Fan-Liebling Johnny Gat auserzählt. Die Entwickler von Volition entschieden sich wohl auch deshalb für einen Reset der Reihe mit frischem Setting und neuem Personal. Diesmal verschlägt es uns nämlich nicht nach Stilwater oder Steelport, sondern ins sonnige Santo Ileso. Das fiktive Gebiet liegt an der mexikanischen Grenze und bietet unter anderem Canyons, Wüstenstädtchen, einen Casino-Bezirk und eine belebte City, in der sich die Wolkenkratzer aneinanderreihen. Außerdem ist man nun als Boss zusammen mit den Jungspunden Eli, Kevin und Neenah unterwegs, die bei den meisten Fans vor dem Release überhaupt nicht gut ankamen. In den Kommentarspalten standen direkt nach der Ankündigung bereits Dinge wie „nervige Hipster-Bande", „schlimmer als Watch Dogs 2" oder gar gleich „Das ist nicht mehr Saints Row." Nun, wir haben den Reboot gespielt und können euch sagen, dass die neuen Charaktere gar nicht so schlimm sind, und dass das neue Saints Row auf jeden Fall ein echtes Saints Row ist. Das bedeutet allerdings nicht unbedingt etwas Gutes. Doch fangen wir zunächst von vorne an.

Neustart mit alten Tugenden?

Das neue Saints Row beginnt mit einer Party, auf der wir zunächst in einem Editor unseren Charakter erstellen und dann scheinbar abgemurkst werden. Anschließend springen wir in der Zeit zurück.

Unser Protagonist arbeitet bei der hochgerüsteten Söldnerorganisation Marshall, Neenah hängt mit der Panteros-Gang ab, Kevin ist bei den Party-süchtigen Idols und kocht gerne und Eli ist zwar bei keiner der drei Gangs von Santo Ileso, aber er redet viel Unsinn und meint, er habe Ahnung von Wirtschaft und Finanzen. Er ist also quasi eine Art arbeitsloser Hipster-Lindner. Die vier Freunde hausen zusammen in einer Bruchbude, haben keine Kohle, dafür viele Schulden und träumen von Ruhm und Reichtum. Als unser Protagonist, Kevin und Neenah jeweils von ihren Gangs fallengelassen werden und Eli angeschossen wird, hat die Verbrecher-WG schließlich die Schnauze voll. Sie gründen mit den Saints ihre eigene Gang, werben Fußsoldaten an, besetzen die Kirche und legen sich mit den kriminellen Mitbewerbern in Santo Ileso an. Die lassen sich das natürlich nicht gefallen und so kommt es zu allerlei Scharmützeln, Racheaktionen und Verfolgungsjagden.

Die Prämisse von Saints Row ist sicherlich nicht clever, aber vollkommen okay. Schließlich spielt man Saints Row wegen der überdrehten Action und dem herrlich doofen Humor und nicht, weil man eine ausgeklügelte Erzählung erwartet. Hier tappt das Spiel aber bereits in mehrere Fallen. Aufgrund der allgemein altbackenen Inszenierung wirkt die Action nur in seltenen Fällen wirklich spektakulär und auch der Humor lässt ein wenig zu wünschen übrig. Versteht uns nicht falsch, Saints Row ist durchaus witzig. Bei einigen Szenen und Sprüchen mussten wir laut lachen. Besonders die Questreihe, in der wir an einer Art Mad-Max-LARP teilnehmen, wo alle Teilnehmer eben nur so tun, als würden sie sich verletzen, ist wirklich amüsant. Dennoch fühlt es sich oftmals so an, als wäre das Spiel hier mit angezogener Handbremse unterwegs. Die alten Saints Rows waren respektlos, voller Pimmelwitze und scherten sich einen feuchten Kehricht um irgendwelche Tabus. Diesmal ist der Humor zwar durchaus stellenweise etwas abgedreht, aber trotzdem auch meistens bemerkenswert harmlos. Vergleicht man den Reboot direkt mit Teil 3 und 4 könnte man fast schon den Eindruck gewinnen, dass man hier bloß niemandem auf die Füße treten möchte. Ob das nun besser oder schlechter ist, wird jeder für sich selbst entscheiden müssen. Die Fans der bisherigen Spiele dürf-

ten aber mehr Anarcho-Humor erwartet haben. Zudem ist die Story dann auch noch ziemlich schwach auf der Brust. Wie gesagt, eigentlich kein Problem bei einem Saints Row, aber beim Reboot wurde der die Erzählung übertünchende Wahnsinn eben etwas heruntergefahren und das Spiel möchte auch unbedingt eine Story erzählen. Es soll um Freundschaft und Selbstverwirklichung und Freiheit gehen. Man versteht auch immer sofort, auf was die Entwickler hinaus wollen, aber es ist trotzdem sehr holprig erzählt. Das Spiel setzt an einigen Zeitpunkten darauf, dass wir über eine emotionale Bindung zu den Charakteren verfügen, aber dafür gibt es uns einfach viel zu wenige Momente, in denen uns die Figuren ans Herz wachsen könnten.



Im Editor erstellen wir uns anfangs unseren Boss. Es gibt glücklicherweise viele verrückte Optionen, um möglichst bescheuert auszusehen.

Überhaupt ist die Geschichte ziemlich kurz. Wir schlossen nebenher noch einige Nebenmissionen ab und benötigten trotzdem nur etwa 15 Stunden bis zum Abspann. Für ein Open-World-Spiel ist das dürftig. Immerhin können wir aber an anderer Stelle eine Entwarnung aussprechen: Eli, Kevin und Neenah sind zwar etwas zu sehr bemüht auf hip und cool getrimmt, aber unsere Team-Mitglieder sind nicht solche Nervensägen, wie man nach der Ankündigung befürchten konnte. Sie sind sogar recht sympathisch und bisweilen auch witzig. Kein Vergleich also zu der Nervbande aus Ubisofts Watch Dogs 2.

Action-Allerlei und Einheitsbrei

Die neuen Saints wollen in Santo Ileso ihr eigenes Verbrecherimperium aufbauen und brauchen dafür Kohle. Entweder führen wir also Auftragsmorde aus oder wir nehmen über unser Smartphone Hauptmissionen an. In denen besorgen wir dann wichtige Dinge für unser kriminelles Unternehmen oder wir legen uns mit den rivalisierenden Banden an und killen deren Mitglieder. Diese Missionen überzeugen manchmal auch durch kreative Ideen oder cool inszenierte Action. So rauben wir beispielsweise einen Zug aus, helfen einem Schwerverbrecher aus dem Knast auszubrechen oder nehmen an einer mörderischen Game-Show teil, um neue Mitglieder anzuwerben. In diesen Momenten kommt dann auch immer wieder das alte Saints-Row-Gefühl auf. Um uns herum tobt das Chaos und wir wurschteln uns mit Waffengewalt und ein paar doofen Sprüchen auf den Lippen hindurch. Es sei jedoch dazu gesagt, dass sämtliche Missionen nach dem gleichen Muster ablaufen. Wir fahren zum Zielort, wo uns dann entweder direkt allerlei Gegner erwarten, oder es geht irgendwas schief und dann tauchen die Feinde auf und wollen abgeknallt werden.

Hinzu kommt, dass sich die Ballereien sehr altbacken spielen. Wir können uns zwar ducken, aber ein Deckungssystem gibt es nicht. Wir müssen also in Bewegung bleiben, Ausweichrollen vollführen und gelegentlich eine Nahkampfattacke ausführen, um so unsere Lebensenergie wieder aufzufüllen. Das mag oldschool sein, aber neun Jahre nach dem letzten Teil hätten wir uns schon ein paar Innovationen oder zumindest altbekannte moderne Gameplay-Elemente gewünscht. Das neue Saints Row ist hier auf dem gleichen Stand wie die letzten zwei Teile, die damals schon nicht sonderlich modern waren.

Das wäre allerdings gar nicht mal so schlimm, wenn andere Dinge verbessert worden wären. Die KI ist so doof wie noch zu alten Saints-Zeiten. Entweder stehen die Gegner schießend herum oder sie stürmen direkt auf uns zu. Manchen Fieslingen muss man zuerst noch die Panzerung wegschießen, aber auch für diese zäheren Brocken gilt: Entweder sie stehen schießend herum oder sie stürmen eben direkt auf uns zu. Angeblich sollen sich die Gegnergruppen voneinander unterscheiden. So kündigte Volition an, dass die Panteros besonders stark sind, während Marshall auf überlegene Waffen setzt und die Idols Zivilisten oder gar unsere Verbündeten davon überzeugen können, sich gegen uns zu stellen. Gemerkt haben wir davon aber rein gar nichts. Klar, ein paar Waffen sind anders, aber eigentlich haben alle Gruppierungen nur verschiedene Steh-Schießer und Auf-uns-zu-Stürmer, für die wir allesamt dieselbe ganz besonders ausgebuffte Taktik verwendeten: Drauf schießen, bis sie tot umfallen. Und dabei benutzen wir leider auch nur langweilige Normalo-Schießprügel wie Pistolen, MGs, Schrotflinten oder Raketenwerfer. Zumindest beim Waffenarsenal hätten die Entwickler mal etwas kreativer sein können. Lediglich die mit Stufenaufstiegen freischaltbaren Special-Moves sorgen schon mal für ein wenig Aufheiterung. Hier schlagen wir beispielsweise mit einer brennenden Faust zu oder stopfen einem Gegner eine Granate in die Hose und schmeißen ihn weg.

Die verschiedenen Kills sind wirklich hart und witzig und es ist auch nicht so, als ob die Ballereien keinen Spaß machen würden. Aber



Ein paar Missionen sind toll inszeniert. Hier kämpfen wir uns beispielsweise in einem Panzer über einen fahrenden Zug. Es kracht also gewaltig.



Die Schießereien sind irgendwann ziemlich ermüdend. Die KI ist saublöd und es gibt quasi nur zwei Gegnerarten. Im Jahr 2022 ist das schwach.

im Grunde genommen führt man in so ziemlich jeder Mission genau den gleichen Kampf wie in der Mission zuvor. Hat man das einmal durchschaut, können auch Inszenierung und allerhand Explosionen nicht mehr darüber hinwegtäuschen, dass sich Saints Row 2022 ziemlich veraltet anfühlt.

Geld ist nebensächlich

Doch wir bauen unseren Einfluss in der Spielwelt natürlich nicht nur in den Hauptmissionen aus. Auf der Karte im Hauptquartier der Saints dürfen wir nämlich auch verdientes Geld ausgeben, um kriminelle Geschäfte aufzubauen. So legen wir etwa eine Giftmülldeponie an, verkaufen in Food Trucks Drogen oder errichten eine Klinik, in der wir durch Versicherungsbetrug abkassieren. Haben wir eines dieser Geschäfte aufgebaut, werden dazu passende Nebenmissionen freigeschaltet. Wir heizen dann mit dem Food Truck durch die Straßen, klauen Giftmülllaster, die wir vorsichtig zu unserer Deponie manövrieren oder schmeißen uns mit Elan vor heranrasende Fahrzeuge, um Unfälle zu provozieren. Das ist alles okay, im Falle des Versicherungsbetrugs und einer Aktivität, die wir nicht verraten möchten, sogar ganz spaßig, aber auch nicht sonderlich innovativ oder gar motivierend. Ganze 14 LKWs zur Giftmülldeponie bringen, um das Geschäft vollständig abzuschließen? Das klingt nicht nur öde, das ist es auch. Umso nerviger ist es, dass wir mehrere kriminelle Geschäfte vollständig abschließen müssen, um zwei größere optionale Missionen freizuschalten. Langweilige Standard-Nebenaufgaben sind das eine, aber dazu gezwungen zu werden, sie vollständig abzuschließen, wenn man alle großen Missionen spielen möchte, geht zu weit. Das ist einfach unkreatives, ja geradezu faules Gamedesign. Wir vermuten tatsächlich, dass diese Design-Entscheidung gefällt wurde, damit nicht so schnell auffällt, dass man die groß angekündigten kriminellen Geschäfte ansonsten überhaupt nicht braucht. Kohle kommt auch so durch Aufträge rein und wenn man die nicht komplett beim Klamotten-Shoppen verprasst, dann hat man immer genug, um sich Waffen und Munition zu leisten. Man darf die Waffen und auch die Fahrzeuge noch gegen Kohle aufrüsten, aber beides braucht man nicht. Wir hatten auch ohne Upgrades keinerlei Probleme, Saints Row auf dem mittleren von fünf Schwierigkeitsgraden durchzuzocken.



Nicht nur spielerisch, auch technisch ist das nue Saints Row veraltet. Vor allem die grobschlächtigen Figurenmodelle fallen immer wieder auf.

Sonstige Nebenaktivitäten sind leider auch nur Open-World-Standard-Zeug wie Sammelkram oder das Ausheben von Gegner-Nestern. Das ist selbst im optionalen Online-Koop für zwei Spieler lahm. Auch die Spielwelt selbst wirkt nicht sonderlich durchdacht. Santo Ileso ist wirklich ein großes und zumindest optisch abwechslungsreiches Gebiet. Es ist auf jeden Fall die beste Spielwelt der gesamten Saints-Row-Reihe. Da wäre allerdings ein Problem: Die Entwickler machen nichts draus. Es gibt kaum auf die verschiedenen Regionen zugeschnittene Aktivitäten und auch nur ganz wenige Geschäfte. Santo Ileso ist hübsch, aber auch sehr leblos. Wir hatten nie den Eindruck, etwas zu verpassen, wenn wir die Spielwelt nicht erkunden. Stadt und Umland dienen lediglich als Kulisse, nehmen aber zu keinem Zeitpunkt eine besondere Rolle ein. Auch die NPCs tragen dazu bei, dass wir uns nie so richtig in die virtuelle Welt fallen lassen konnten, wie es beispielsweise bei einem GTA der Fall ist. In GTA 5 werden NPCs nervös, panisch oder aggressiv, wenn wir sie anstarren, in Saints Row reagieren sie teilweise nicht mal, wenn man in ihre Richtung schießt. Auch hier ist Volition also nicht mit der Zeit gegangen.

Technik von gestern

Wir haben jetzt viel gemeckert und würden damit auch gerne so langsam mal aufhören, aber auch hinsichtlich der Technik können wir nicht allzu viel Positives berichten. Es läuft flüssig und Santo Ileso ist recht schön designt, ansonsten ist das Spiel aber auch hier ziemlich veraltet. Saints Row ist nie katastrophal hässlich, wie ein Spiel aus dem Jahr 2022 sieht es aber eben auch nicht aus. Vor allem die grobschlächtigen Figurenmodelle sind mitunter arg aus der Zeit gefallen. Das gilt auch für die etwas steife Steuerung und die oftmals hakeligen Animationen. Das wäre aber alles verschmerzbar, wenn der Titel nicht noch einige Bugs an Bord hätte. Ein paar davon sind sogar ganz lustig. So spielt die Physik manchmal etwas verrückt oder das Spiel vergisst eine Animation, sodass wir einmal sogar seitlich am Motorrad klebten. Viele Bugs sind jedoch unerklärlich und richtig ärgerlich. Direkt zu Spielbeginn stellten wir fest, dass offenbar die Features des Dualsense-Controllers deaktiviert sind. Also gingen wir ins Menü und aktivierten sie. Nun war allerdings die Y-Achse invertiert. Also zurück ins Menü und umstellen. Jedoch waren so wieder die Dualsense-Features deaktiviert. Als wir die-



Humoristisch schlägt das neue Saints leider nicht mehr so über die Stränge, lustig ist es an manchen Stellen dennoch.

Saints Row leidet unter vielen verschiedenen Bugs. Animationen fehlen, Abstürze, Szenen werden nicht getriggert und so weiter und so fort.

se aktivierten, war dann erneut die Y-Achse invertiert. Was zur Hölle?! Wir entschieden uns dann dafür, das Spiel ohne Dualsense-Feature zu zocken. Nicht mal der bereits vor Release veröffentlichte Patch konnte dieses Problem fixen.

Noch nerviger waren allerdings andere Punkte im Spiel. So kam es häufiger vor, dass bestimmte Dinge nicht getriggert wurden. Wodurch wir feststeckten und neu laden mussten. Genauso kam es manchmal vor, dass Gegner sich außerhalb des Missionsgebietes befanden, wir diese aber ausschalten mussten, um die Mission abzuschließen. Ein KI-Gegner hatte sich mit seinem Fahrzeug in Felsen verhakt und wir konnten ihn nicht killen, ohne das Missionsgebiet zu verlassen. Also: Checkpoint neu laden. Auch hier befand sich ein Gegner dann außerhalb des zulässigen Radius, sodass wir nach ein paar Schüssen auf ihn wieder zurücksprinten mussten, damit die Mission nicht abbrach. Hinzu kamen dann auch noch mehrere Abstürze während unseres Tests. Das ist natürlich alles eher suboptimal und wird unserer Meinung nach auch nicht so schnell gefixt werden können. Interessierte sollten mit dem Kauf von Saints Row also noch etwas warten.

Katastrophen-Comeback

Ist Saints Row also ein schlechtes Spiel? Nein. Es ist veraltet, hat einige nervige Bugs und hechelt den Erwartungen an das Comeback nach neun Jahren Saints-Abstinenz ganz schön hinterher. Wir haben uns während des Tests immer mal wieder gelangweilt oder über das Spiel geärgert, aber die meiste Zeit war das Gebotene schon voll okay. Bei den Missionen, die gut inszeniert sind, gelang es uns immer wieder, die ganzen Probleme von Saints Row auszublenden und Spaß zu haben. Nach einem eher mauen Spielstart lernten wir auch unsere Vorbehalte gegenüber der bemüht coolen Crew abzulegen und fanden Eli, Kevin und Neenah sogar sympathisch. Teilweise haben die Dialoge zwischen den Figuren eine echt schöne Dynamik und auch wenn der Humor um einiges harmloser ist als in den alten Teilen, mussten wir immer wieder mal lachen. Wir könnten uns mit dieser Crew sogar durchaus einen Nachfolger vorstellen. Allerdings sollte Volition da dann auch eine sauberere Technik und modernes Gameplay bieten, denn das sind die großen Kritikpunkte am Spiel. Wenn das neue Saints Row scheitert, dann nicht an den neuen Charakteren, sondern daran, dass die Entwickler jeglichen Fortschritt von Open-World-Games in den letzten zehn Jahren verschlafen haben. Wer damit klarkommt, bekommt mit dem neuen Saints Row ein unterhaltsames Spiel für zwischendurch, über das man sich immer wieder mal ärgert, und das einem nicht lange im Gedächtnis bleibt. Wer einen klaren technischen und spielerischen Fortschritt sowie den gleichen Anarcho-Humor wie früher vom Reboot erwartet, der wird enttäuscht sein. ❑



Neben all dem öden Standard-Zeug hat das Spiel auch immer wieder mal kreative Einfälle. Hier wehren wir Fahrzeuge mit einer Baggerschaufel ab.

Nur die wenigsten der Nebenmissionen bei den kriminellen Geschäften machen Spaß. Versicherungsbetrug ist eine witzige Ausnahme.

MEINE MEINUNG

Christian Dörre



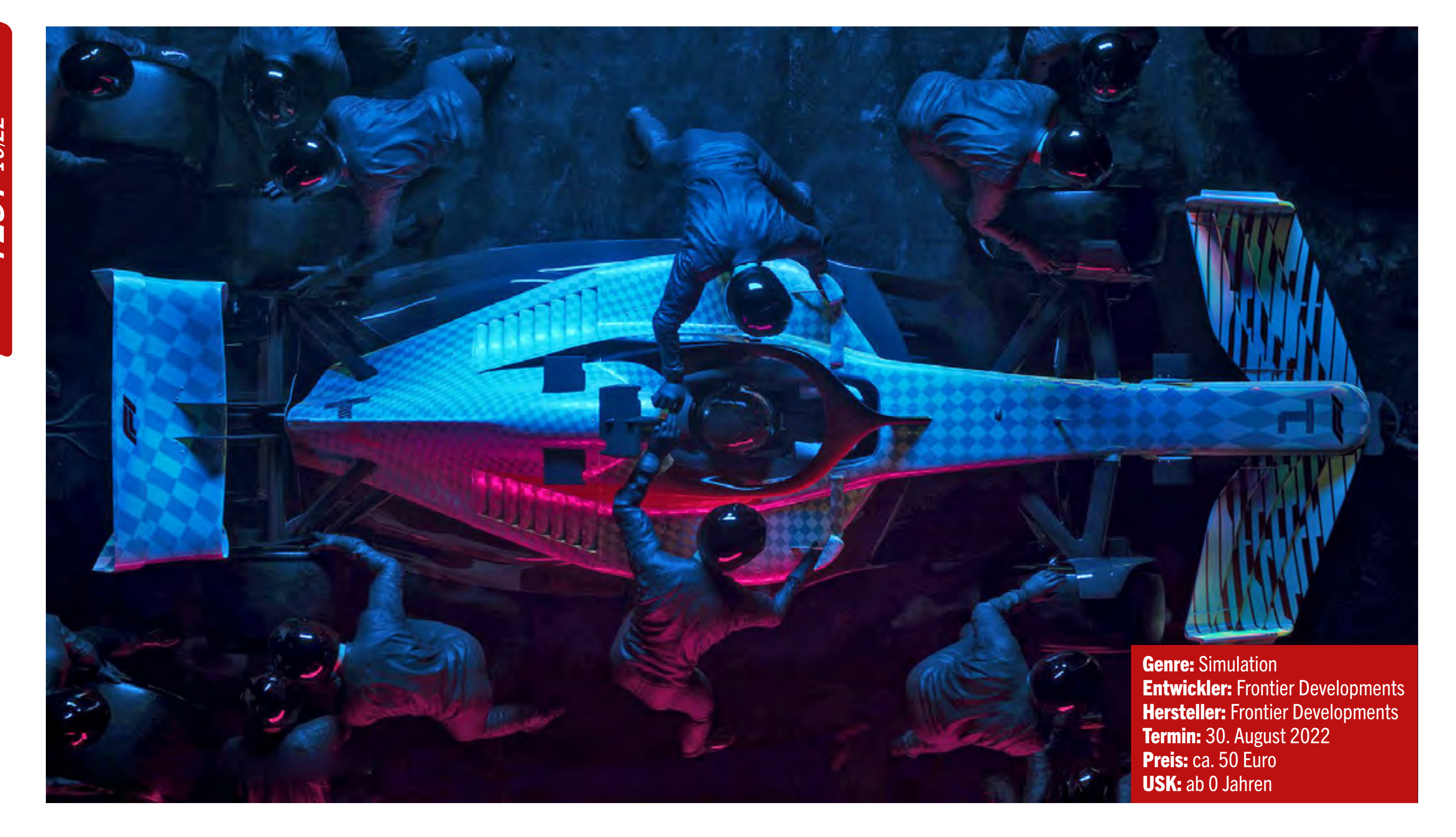
Hier wurden die falschen Prioritäten gesetzt.

Ich mag das neue Saints Row. Es ist nicht so aufgeblasen wie andere Open-World-Games, nimmt sich nicht zu ernst, die Spielwelt ist ganz hübsch gestaltet, einige Missionen sind cool inszeniert und die neuen Crew-Mitglieder sind nicht nur weniger schlimm als erwartet, sondern sogar voll okay. Aber meine Güte ist das Spiel sowohl hinsichtlich des Gameplays als auch technisch altbacken. Die KI ist dumm wie Brot, die Schießereien spielen sich immer gleich und das ganze Missionsdesign ist komplett veraltet. Klar, Saints Row sollte schon Saints Row bleiben, aber man hätte sich bei Volition ruhig mal an ein paar Standards der letzten zehn Jahre bedienen können. Gameplay und Technik waren schließlich schon bei den letzten Teilen eher das Problem als die Crew. Die Entwickler haben hier die vollkommen falschen Prioritäten gesetzt. Hinzu kommen dann noch nervige Bugs, die so in einer Release-Fassung nicht sein dürfen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Hübsch gestaltete Open-World, die nicht zu groß und nicht zu klein ist
- ➕ Schön überdrehte Action
- ➕ Netter Humor
- ➕ Verschiedene witzige Spezialattacken und Nahkampfangriffe
- ➕ Einige kreative Ideen in späteren Missionen
- ➕ Teilweise cool inszenierte Hauptmissionen
- ➕ Nett gedachtes Imperiums-Feature, …
- ➖ … das in dieser Form nicht durchdacht ist
- ➖ Etwas steife Steuerung
- ➖ Altbackene Charaktermodelle
- ➖ Hakelige Animationen
- ➖ Etwas unbeholfen erzählte Story
- ➖ Spielwelt ist nur Kulisse
- ➖ Wenig Waffenauswahl
- ➖ Immer gleicher Missionsaufbau
- ➖ Kein Deckungssystem
- ➖ Langweilige Gegner
- ➖ Immer gleich ablaufende Schießereien
- ➖ Zu gleichförmige Nebenmissionen
- ➖ Viele Pop-Ups
- ➖ Abstürze
- ➖ Kleinere und größere, teilweise richtig nervige Bugs





Genre: Simulation
Entwickler: Frontier Developments
Hersteller: Frontier Developments
Termin: 30. August 2022
Preis: ca. 50 Euro
USK: ab 0 Jahren

F1 Manager 2022

Drama, strahlende Triumphe, katastrophale Niederlagen: All das, was die reale Formel 1 Saison für Saison bietet, gibt es jetzt auch zum Spielen – jedenfalls theoretisch. Wir haben den F1 Manager 2022 getestet.

Von: Katharina Pache

Anfangen muss ich unüblicherweise zunächst mit einem Disclaimer. Ich bin eine von denen, die die F1 in Kindheit und Jugend halbherzig verfolgt hat und erst wegen Drive to Survive voll eingestiegen ist. Kindheit und Jugend heißt: Schuhmacher, Montoya, diese Zeit. Dazu noch habe ich mit Manager-Spielen wenig Erfahrung. Deshalb ist der Test zu F1 Manager 2022 persönlicher gefärbt, hilft aber vielleicht gerade den potenziellen Spielern, denen es ähnlich geht wie mir. Und das können so wenige angesichts der Einschaltquoten des Doku-Dramas und dem neu entfachten Hype um die Königsklasse des Motorsports ja nicht sein. Etwaige Beschwerden richtet ihr jedenfalls gerne an unsere Strategieabteilung, die wir uns mit Ferrari teilen. Und jetzt sind wir auch schon bereit für die Aufwärmrunde: Was ist der F1 Manager 2022?

F1 Manager 2022 – das steckt drin

Der F1 Manager ist im Prinzip das gleiche wie ein Fußball-Manager. Man steuert nicht die Spieler, sondern zieht die Fäden im Hintergrund. Da gibt es einiges zu tun, man legt die Stop-Strategie fest, wacht über die Reifenwahl, entscheidet, wie aggressiv oder spritsparend das Duo über den Asphalt brettert. Woran das Ingenieurssteam werkelt? Auch das bestimmt der Teamchef. Dem Genre entsprechend verbringt man viel Zeit mit Menüs und Tabellen, die Optik der simulierten Rennen ist aber überraschend ordentlich umgesetzt, jedenfalls die meiste Zeit und für Genre-Verhältnisse.

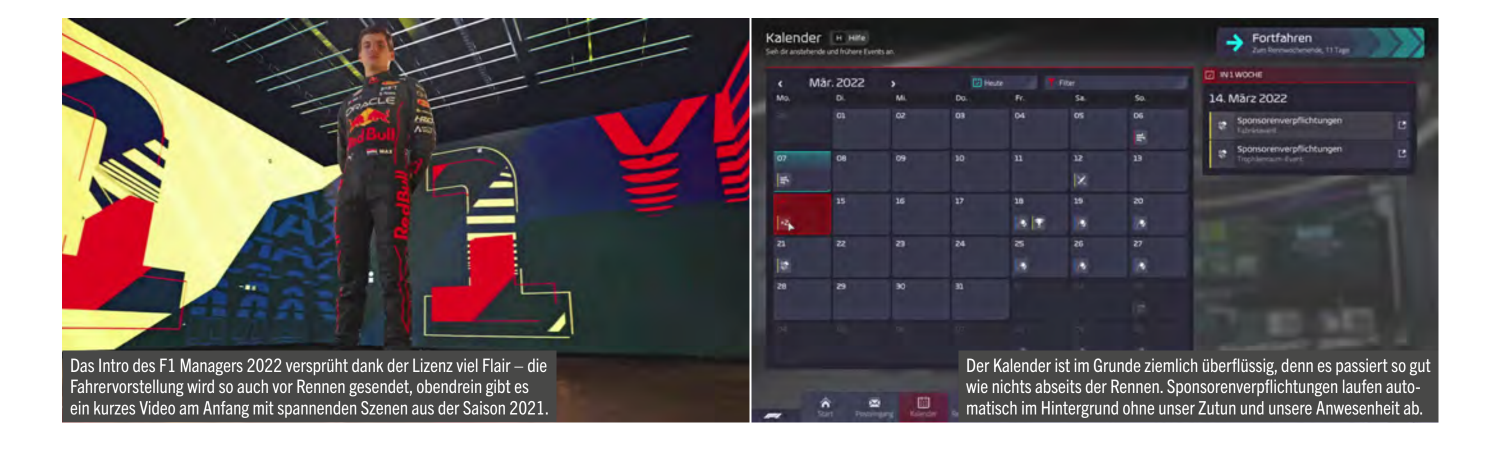
F1 Manager 2022 nutzt als Basis die aktuelle F1-Saison und die entsprechenden Fahrer und Rennställe. Das Spiel ist aber nicht auf dieses Jahr begrenzt, es geht immer weiter. Die Veröffentlichung während der silly season ist unglücklich, bereits jetzt stehen gravierende Änderungen fest – Vettel hört auf, Alonso wechselt zu Aston Martin und der Sorgerechtsstreit um Piastri wurde gerade erst entschieden. Kann aber auch gute Seiten haben: Wenn es



Dank schöner Kameraperspektiven und ordentlicher Optik ist der Look der Rennen überraschend gut. Solche unrealistischen Polonäsen und schwach dargestellte Unfälle knabbern jedoch an der Atmosphäre.



Trotz all der Kritik: Die Autos in Aktion über die Pisten rauschen zu sehen, macht echt was her. Wer alles in Echtzeit verwaltet, ist pro Rennen mehr als eine Stunde beschäftigt.



Das Intro des F1 Managers 2022 versprüht dank der Lizenz viel Flair – die Fahrervorstellung wird so auch vor Rennen gesendet, obendrein gibt es ein kurzes Video am Anfang mit spannenden Szenen aus der Saison 2021.

Der Kalender ist im Grunde ziemlich überflüssig, denn es passiert so gut wie nichts abseits der Rennen. Sponsorenverpflichtungen laufen automatisch im Hintergrund ohne unser Zutun und unsere Anwesenheit ab.

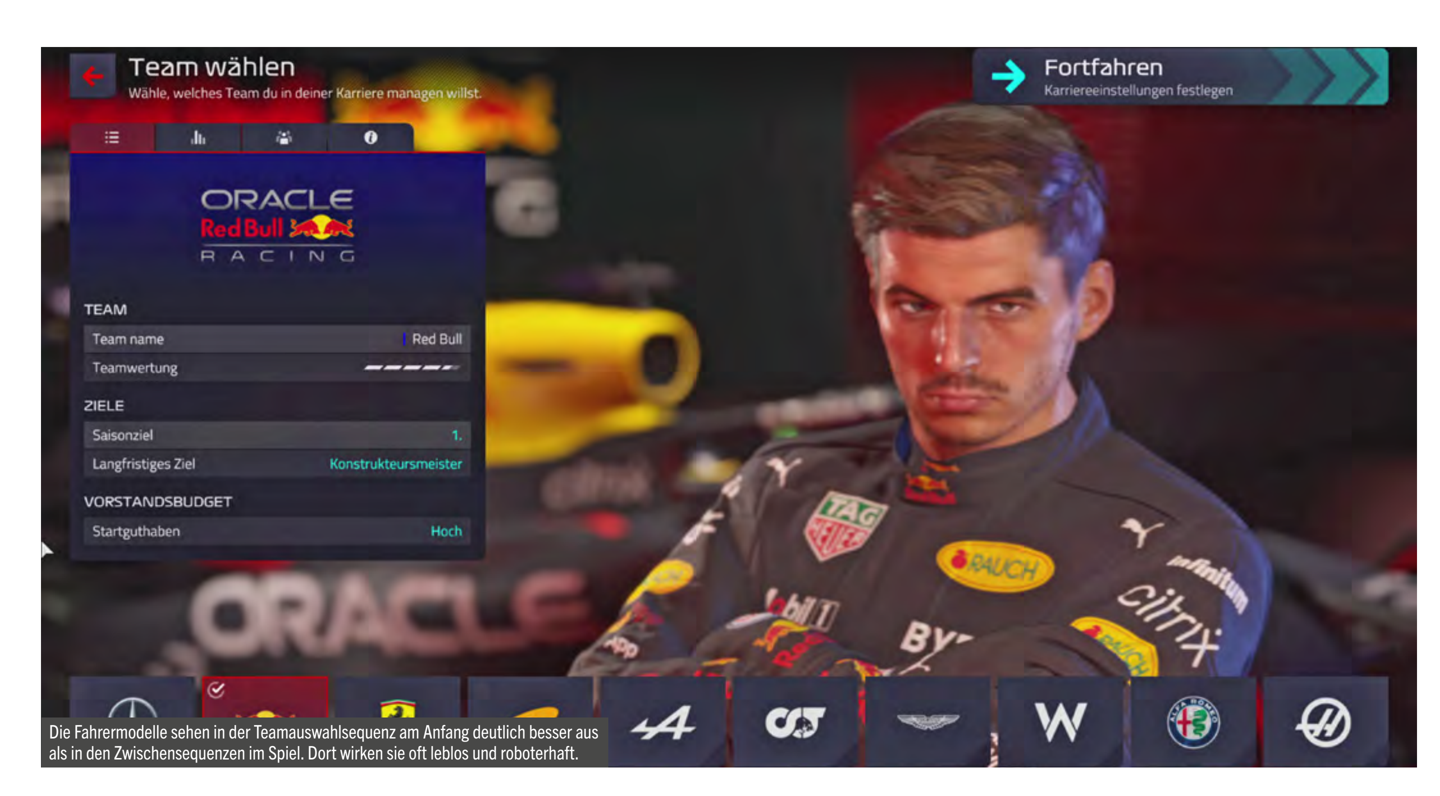
keine dicken Updates oder Patches gibt, wird Ricciardo auch noch 2030 Papayafarben tragen. Sollte der F1 Manager 2022 zudem erfolgreich sein, ist ein weiterer Teil für 2023 wahrscheinlich, in dem dann die aktualisierten Kader und Teams spielbar sind. Aber das ist erst mal Zukunftsmusik.

Welches Team darf's denn sein?
Spieler haben die Wahl zwischen den zehn Ställen der Formel 1 im Jahr 2022: Red Bull, Mercedes, Ferrari, Alpine, McLaren, Alfa Romeo, Aston Martin, Alpha Tauri, Williams und Haas. Pro Team gibt es zwei festgelegte Fahrer, die ihr aber während der Saison durch Scouting ersetzen könnt. Es gibt keine Möglichkeit, ein eigenes Team an den Start zu bringen! Das hat vermutlich Lizenzgründe: Eine eigene F1-Karriere auf die Beine stellen darf man nur bei der Rennsimulation F1 22. Abhängig vom Team bestehen teils gravierende Unterschiede bei Zielsetzung, Budget und Ausstattung. Ein Midfield-Stall rechnet für die aktuelle Saison nicht realistisch damit, die Konstrukteurs- oder Fahrer-WM zu gewinnen, möchte aber langfristig um Siege fahren. Für Red Bull hingegen ist alles außer absolute Dominanz inakzeptabel.

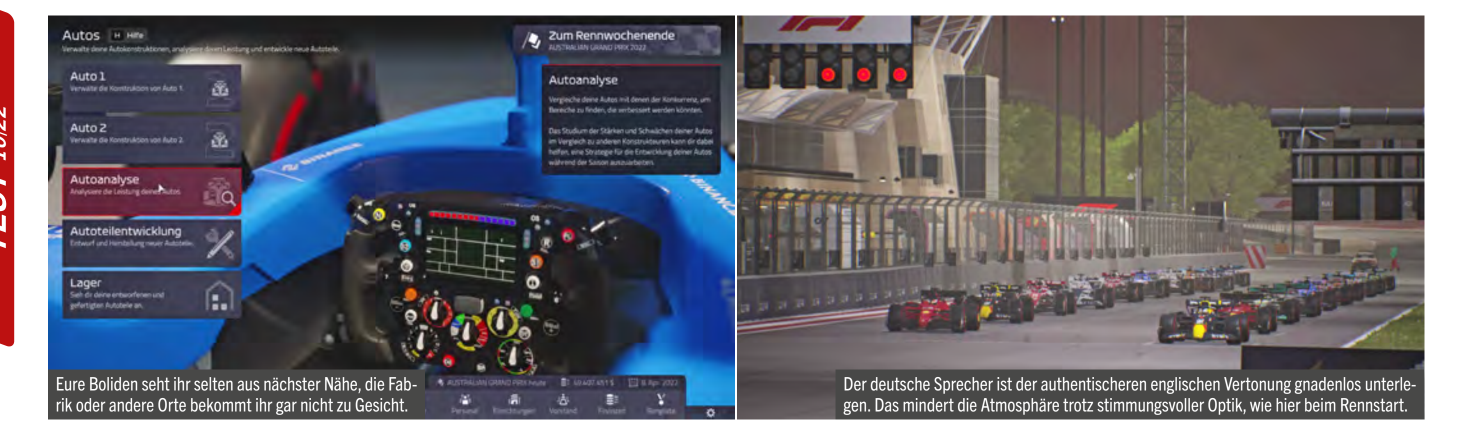
F1 Manager 2022 – der Einstieg
Frontier haben sich sichtlich Mühe gegeben, den Einstieg in das Managerleben komfortabel zu gestalten. Eine freundliche Dame führt durch die Menüs und erläutert (deutsch vertont), was vor dem ersten Rennen wichtig ist. Wäre schön gewesen, wenn sie mich nicht ständig unterbrochen hätte, aber okay, sie meint es ja gut. Viele Tabellen und Infografiken sind aufschluss- und hilfreich, (abgesehen von Ausreißern wie die Anzeige zu den Safety-Car-Einsätzen der jeweiligen Strecken, die mich an den Rand eines Nervenzusammenbruchs brachte), aber unintuitiv oder verschachtelt platziert. Als Neuling fühlte ich mich trotzdem zunächst gut aufgehoben und nicht überfordert.

Es besteht die Möglichkeit, die freien Trainings und auch das Qualifying in die Hände der KI zu legen, beim ersten Mal muss man aber selbst ran, um sich damit vertraut zu machen. Während der Fahrten kann man die Spielgeschwindigkeit bis zu sechzehnfach beschleunigen. Die Kameraperspektiven und der Fahrer, dem die Linse folgen soll, sind frei wählbar, oder man nutzt die Renndarstellung als Map mit 20 bunten Punkten, die Autos symbolisieren. Begleitet wird das nicht nur von echten Funksprüchen aus diversen Rennen, sondern auch vom originalgetreuen Motorensound. Das sorgt für Atmosphäre, wird jedoch eklatant vom deutschen Sprecher untergraben, der nicht ansatzweise wie ein Sportkommentator klingt. Obendrein sind die Ansagen inhaltlich zweifelhaft. Wenn McLaren mit P15 und P18 aus der Quali gehen, würde ich das jedenfalls nicht als „überzeugende Leistung" beschreiben und die Stimmung beim Großen Preis von Bahrain nicht als „elektrisierend".

Mein Ziel als Gendergender Teamchef – so nennt mich der F1 Manager jedenfalls seit Update 1.60 – ist es, Alpine zum Weltmeister zu machen. Als Midfield-Stall fuhr ich zunächst erwartbare Ergebnisse ein und legte den Fokus auf Forschung, um in der nächsten Saison die drei Platzhirsche aufmischen zu können. Wegen meiner mangelnden Erfahrung mit Manager-Spielen dieser Art ging ich sehr offen und experimentell an die Sache heran. Dabei habe ich einiges gelernt. Zum Beispiel, dass kein Fahrer auch nur einen Mucks rüberfunken wird, wenn ihn das ganze Feld überholt, weil es gerade regnet und ich keine Intermediates oder Wets habe aufziehen lassen. Klarer Fehler meinerseits, in der Übersichtsansicht das Regen-Icon oben im Eck ignoriert zu



Die Fahrermodelle sehen in der Teamauswahlsequenz am Anfang deutlich besser aus als in den Zwischensequenzen im Spiel. Dort wirken sie oft leblos und roboterhaft.



Eure Boliden seht ihr selten aus nächster Nähe, die Fabrik oder andere Orte bekommt ihr gar nicht zu Gesicht.

Der deutsche Sprecher ist der authentischeren englischen Vertonung gnadenlos unterlegen. Das mindert die Atmosphäre trotz stimmungsvoller Optik, wie hier beim Rennstart.

haben. Nach dieser Vollkatastrophe in Monaco hätte die Moral meiner Fahrer, nein, des ganzen Teams drastisch sinken (und ich gefeuert werden) müssen. Doch selbst meine Sponsoren haben offensichtlich nicht genau hingeschaut und trösteten mich danach per Mail, dass jeder mal ein schlechtes Rennen habe. Na dann ist's ja gut! No bad feelings, haha!

Eine Ergänzung an dieser Stelle: Wie ich später feststellte, geben die Fahrer durchaus Laut, um zu fragen, ob sie auf Wets wechseln sollen. Es passiert nur nicht, wenn das Rennen mehr als doppelt so schnell abgespielt wird. Die realistische Rennoptik funktioniert ebenfalls nur maximal bei doppelter Geschwindigkeit, ab vierfachem Tempo schaut man zwangsläufig auf bunte Punkte, die über eine Map düsen. Na, jedenfalls wurde ich dann doch von einem Fahrer auf die Wetterverhältnisse hingewiesen, allerdings hatte ich da schon per Funk den Boxenbefehl durchgegeben. Wir alle sind eben manchmal unaufmerksam …

Meine zweite große Schande der Saison begann mit dem Versuch, die Benzinanzeige zu verstehen. Theoretisch verbildlicht diese während des Rennens, wie viel Kraftstoff noch im Tank bleibt. Ich entschloss mich also, von Anfang an zu ballern. Je leichter, desto schneller! Und 51 von 53 Runden funktionierte das auch hervorragend, zufrieden stellte ich fest, dass ich laut Anzeige am Ende trotzdem noch Benzin übrig haben würde. Das änderte sich schlagartig kurz vor der letzten Runde, und trotz sofortigem Spritspar-Befehl ließ ich mit beiden Autos alle Punkte liegen, weil mir der Saft ausging (den Fahrern war das offensichtlich egal). In der echten Formel 1 hätte ich auch noch eine deftige Strafe kassiert, im Spiel bedeutete es eine weitere Mail vom Vorstand zum Thema „Jeder hat mal schlechte Rennen". Alles in allem erscheint mir die Tankanzeige wenig nachvollziehbar. In meiner Position stellte sich mir dann die Frage: Weiß ich zu wenig, um diese Mechanik zu verstehen? Oder verhält sich die Simulation merkwürdig?

Stop inventing

Meine Antwort nach inzwischen vielen Rennen ist „die Simulation verhält sich (noch) merkwürdig". Das hat mehrere Gründe. Zum einen ist der F1 Manager 2022 gar nicht so komplex, wie ich das erwartet hatte. Ich kann etwa meine ganze „Basis" ausbauen, den Windkanal verbessern, einen Hubschrauberlandeplatz errichten, die Fabrik vergrößern – aber selbst im Simulator sitzen (oder wenigstens den Junior-Fahrer dort parken), einen Spaziergang durch die Zentrale zu unternehmen: nicht möglich. Die Upgrades, werden, so wie fast alles andere auch, per Durchklicken in Menüs erledigt und Gebäude oder Autos bekommt man abseits der Rennstrecke vorwiegend in Form von Zahlen, Balken, Diagrammen angezeigt. Es hätte so viele Möglichkeiten gegeben, die Präsentation aufzuwerten, aber dafür war wohl keine Zeit.

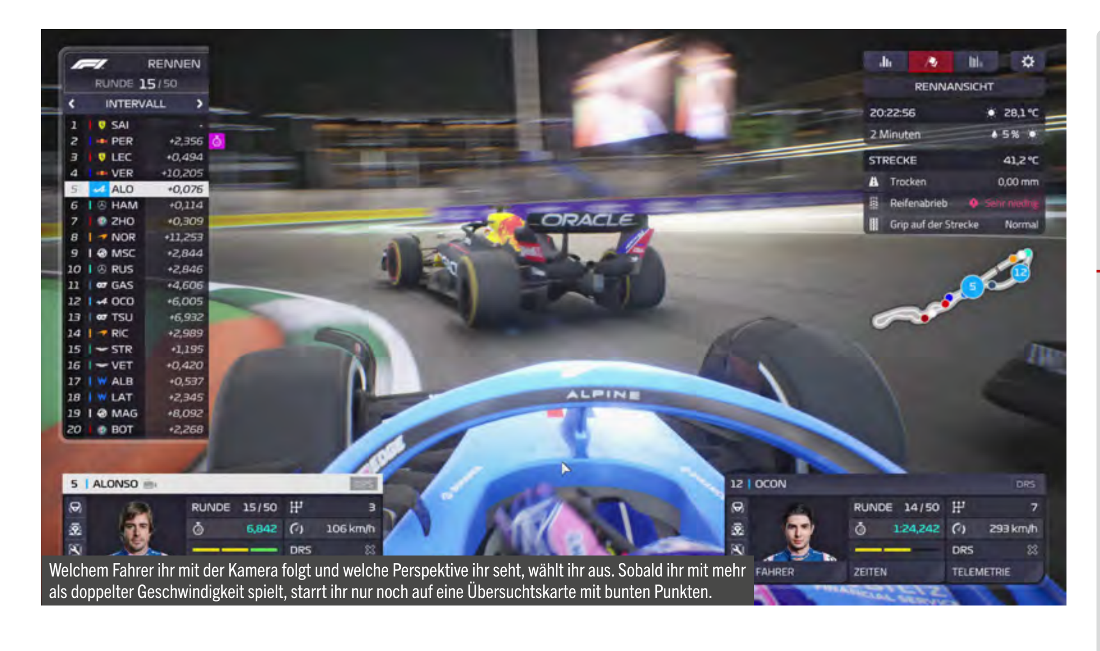
Überhaupt fühlt es sich erschreckend blutleer an, ein Team zu managen. Zu den Fahrern entsteht keine Bindung, man trifft sie nicht und redet nicht mit ihnen, genauso die Ingenieure, Scouts und so weiter. Ich fieberte dem Moment entgegen, in dem mich Alonso sitzen lassen würde, aber trotz niedriger Moral blieb er mir immer treu und auch kein anderer Fahrer klopfte bei mir an.

Reifenverschleiß spielt eine zu geringe Rolle. Solange die Haltbarkeit bei über 30 % liegt, ist alles absolut paletti. Die meisten Midfield-Fahrer sind in der Lage, deutlich längere Stints zu fahren – und das ohne großen Zeitverlust – als bei der Strategie angegeben.

Neue Teile für die Autos der aktuellen oder nächsten Saison werden in Auftrag gegeben, ohne, dass ich exakte Wünsche, Ziele oder Maße festlegen kann. Über die Qualität der Verbesserungen entscheiden die Stunden, die ich zum Testen reserviere und mit welchem Fokus die Ingenieure ans Werk gehen sollen, Luftstromoptimierung, Rennleistung und so. Da ich jedoch bei Betrachtung der Zahlen nicht das Gefühl hatte, dass eine gezielte Aus-



Mit fünf Schieberegelern justiert ihr die Abstimmung der Autos während der drei freien Tranings den Wünschen der Fahrer entsprechend. Fummelige Sache, aber es lohnt sich.



Welchem Fahrer ihr mit der Kamera folgt und welche Perspektive ihr seht, wählt ihr aus. Sobald ihr mit mehr als doppelter Geschwindigkeit spielt, starrt ihr nur noch auf eine Übersuchtskarte mit bunten Punkten.

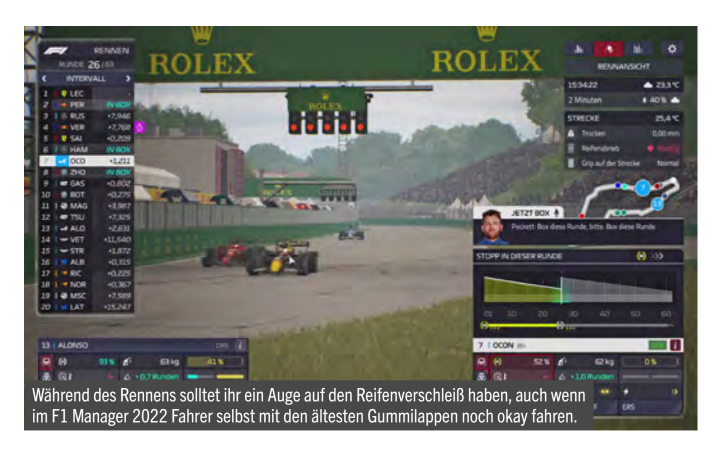
richtung mir besondere Vorteile verschafft, entschied ich mich später immer nur für den Fokus „ausgewogen" und lebte damit gut. „Riskante" Entwürfe, die eventuell auch mal einen Wert verschlechtern, dafür aber andernorts einen dicken Bonus liefern, sind mir nicht begegnet. Hier gibt's viele bunte Zahlen, aber viele davon sind irrelevant.

Der F1 Manager 2022 bietet auf den ersten Blick allgemein viele Optionen und Einstellungsmöglichkeiten, aber wirklich wichtig sind zu wenige. Den Verteidigungsmodus beim ERS zu wählen, verhinderte bei mir kein einziges Mal, überholt zu werden, und das gilt nicht nur, wenn von hinten der Red Bull Power Train anrauscht, sondern auch, wenn ein Alfa Romeo anklopft.

Ohnehin verlaufen Rennen teilweise unrealistisch mit Fahrern, die sich immer wieder gegenseitig überholen, nur, um bei der nächsten DRS-Zone erneut gefrühstückt zu werden und umgekehrt. Das Schadensmodell bei Unfällen ist rudimentär, mal fliegt ein kleines Teil weg, spektakuläre Momente gibt es nicht, allgemein kommt es selten zu Ausfällen – aber die Optik steht eben nicht im Vordergrund. Das sieht man an den Modellen der Fahrer, die stellenweise wirken, als hätte man deren untote Zwillingsbrüder gescannt oder an den roboterhaften Figuren, die sich in der Garage tummeln. Einstellungsmöglichkeiten gibt es wenige; auch auf „ultra" sieht das Spiel unscharf aus mit verwaschenen Texturen, Pop-Ins und gelegentlichem Tearing. Das am Rande erwähnt, denn wegen der Grafik werden wohl die wenigsten zum Spiel greifen und im Vergleich zu Titeln, die rein aus Menüs bestehen, ist das Gezeigte durchaus ein Upgrade.

Was gibt es noch zu sagen – ja, der F1 Manager 2022 beschränkt sich wirklich auf die Formel 1. Obwohl es möglich ist, Fahrer aus der F2 oder F3 zu rekrutieren, gibt es keine Möglichkeit, in einer niedrigeren Klasse zu spielen. Sprintrennen, wie sie dieses Jahr gelegentlich stattfinden, sind nicht im Spiel enthalten. Die Budgetobergrenze spiegelt sich zwar im Manager wider, allerdings hatte ich in meinem Fall als Midfield-Team in kurzer Zeit so viel Geld, dass ich es an allen Ecken und Enden aus dem Fenster werfen konnte. Die KI der Gegner pocht meistens auf der vorher festgelegten Strategie, Zwischenfälle egal – da schickt man auch ein beschädigtes Auto wieder auf die Strecke, das mühsam in die Box gehumpelt ist.

Das Potential des F1 Managers 2022 ist riesig. Demenstprechend habe ich von einer digitalen Version der Motorsport-Königsklasse mehr erwartet. Mehr zu tun zwischen den Rennen, Interaktionen mit Fans, Fahrern, Team-Mitgliedern, Beschäftigungen wie Sponsoren-, Budget- und Vertrags-Verhandlungen. Und das könnte man noch weiterspinnen: Sollte ich nicht auch managen müssen, wie ein aufbrausender Fahrer nach verpatztem Rennen in Pressekonferenzen auf unangenehme Fragen antwortet? Auch musste ich mich nie vor dem Vorstand rechtfertigen. Wieso kann ich Fahrer nicht in Auto 1 befördern und in Auto 2 degradieren? Wieso muss ich Verträge mit sofortiger Wirkung auflösen, anstatt, wie es auch in Wirklichkeit passiert, Personen für Saisons verpflichten? Eine Option für Stallorder gibt es angeblich, gefunden habe ich sie nicht. Eine Rivalität zwischen den Piloten, geschweige denn mit anderen Teams kommt aber ohnehin nie auf, weil alle nur roboterhaft ihren Job erledigen. Das „Minispiel", bei dem während der Trainings das Set-up für die Autos eingestellt wird, war ein Highlight, obwohl das „Spiel" nur aus dem Hin- und Herschieben von ein paar Reglern besteht. Einfach nur, weil ich da aktiv was tun kann und hinterher eine Bewertung bekomme, ob das nun gut oder schlecht war! Im Rennen fühle ich mich zu oft machtlos – was zwar der Realität als Teamchef sicher gewissermaßen entspricht, aber ohne die ganzen aufsehenerregenden Situationen und Emotionen, die man in der echten F1 so genießt. Zwischen den Rennen klickt man sich durch ein paar Mails, gibt Geld für Upgrades aus, und dann steht sowieso schon wieder das nächste Rennen vor der Tür. Und wieder von vorne. Und wieder von vorne … ❑



Während des Rennens solltet ihr ein Auge auf den Reifenverschleiß haben, auch wenn im F1 Manager 2022 Fahrer selbst mit den ältesten Gummilappen noch okay fahren.

MEINE MEINUNG

Katharina Pache

Hat nicht für die Pole Position gereicht – ein Midfielder eben.

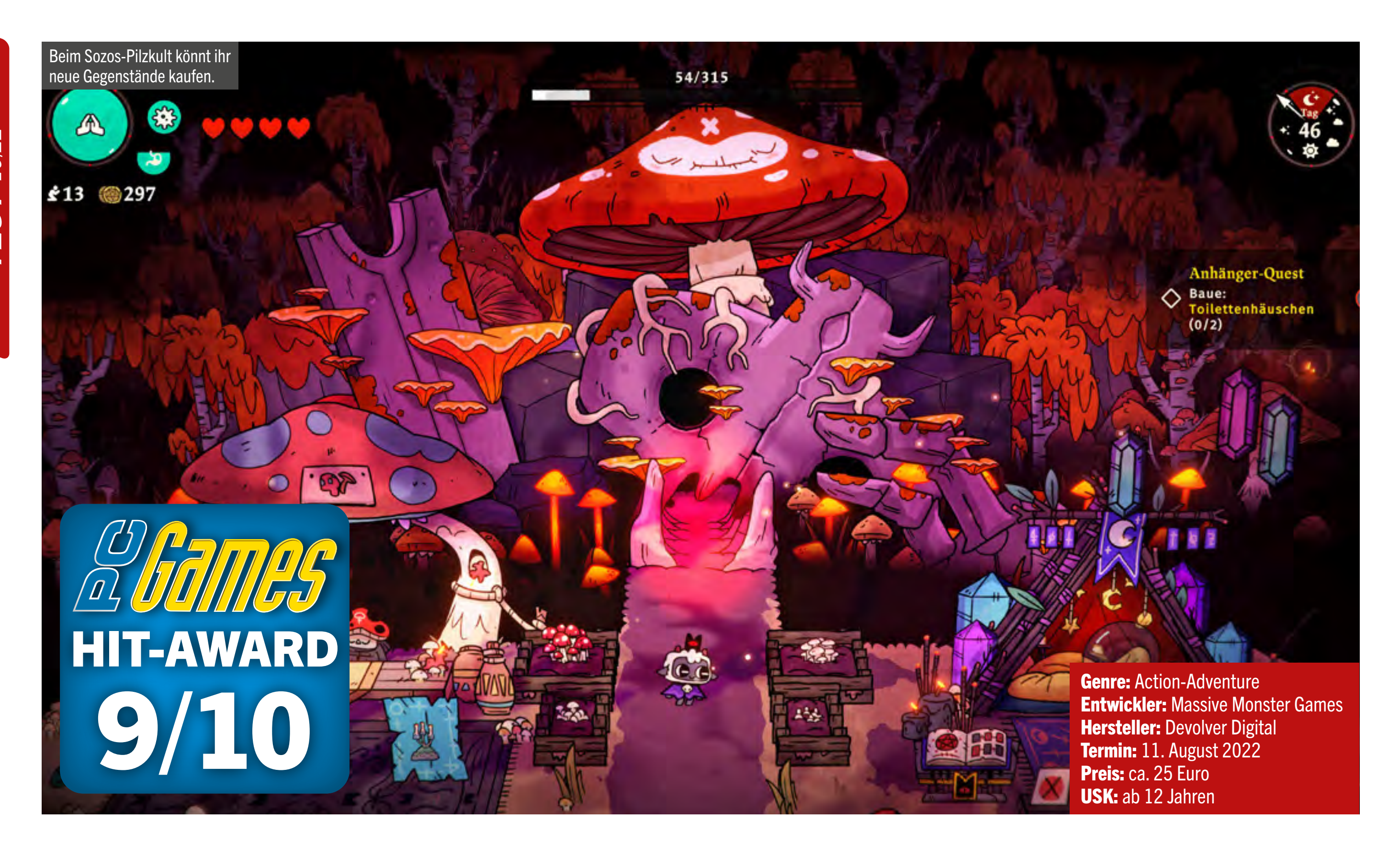


Gamescom, fast keiner im Büro, um was zu testen, und dann liegt da die Version von F1 Manager 2022. „Das kann ich doch machen!", dachte ich mir. Ich ahnte nicht, wie lange mich dieses Spiel beschäftigen würde. Ein Großteil der Zeit zog sich zäh wie ein Kaugummi. Wenn ich die Quali nicht selbst spiele, kommt nur ein Fahrer in Q3. Wenn ich das freie Training nicht beaufsichtige, fahren die beiden immer nur mit Soft-Reifen, obwohl ich das manuell vorher ändere, und ich bin auf eine feine Justierung der Autos angewiesen, die so im simulierten FT nicht möglich ist. Zu arg beschleunigt verpasse ich zu viel vom Rennen oder kann nicht schnell genug reagieren. Mein hehrer Plan also, mehrere Saisons mit Alpine zu spielen und dann noch ein Top-Team zu kontrollieren sowie einen Backmarker, um die Unterschiede zu checken, war einfach nicht drin. Vorab hatte ich jede Menge Lust auf den F1 Manager 2022. Abschließend muss ich sagen: Mir fehlen Drama, Emotionen, aber trotz all der Zahlen und Diagramme auch das Gefühl, wirklich alle Fäden in der Hand zu haben. Die Basis des Spiels ist in Ordnung, sehr viel mehr Fleisch ist nur einfach nicht dran. Ich werde aber trotzdem weiterspielen und hoffe auf Patches.

PRO UND CONTRA

- ➕ Volle Lizenz inklusive F3- und F2-Fahrern
- ➕ Für ein Manager-Spiel ordentliche Rennoptik
- ➕ Guter Einstieg überfordert Neulinge nicht
- ➕ Deutsche Sprecher und Texte
- ➖ Kaum was zu tun zwischen den Rennen
- ➖ Einige nicht überzeugend funktionierende Mechaniken (Reifen, Tankanzeige usw.)
- ➖ Schwache KI
- ➖ Viel liegengelassenes Potenzial
- ➖ Keine Sprintrennen, keine Sponsoren-Verhandlungen
- ➖ PC-Fassung schlecht optimiert





Beim Sozos-Pilzkult könnt ihr neue Gegenstände kaufen.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Massive Monster Games
Hersteller: Devolver Digital
Termin: 11. August 2022
Preis: ca. 25 Euro
USK: ab 12 Jahren

Cult of **the Lamb**

Sei kein Schaf! Wir testen das neueste Roguelike-Kleinod von Devolver Digital.

Von: Fritz Büttner & Katharina Pache

In den meisten Spielen seid ihr der strahlende Held und das bereits, seit es Spiele gibt. Cult of the Lamb ist da eine angenehme Abwechslung, da ihr zum dunklen Propheten werdet, der alles andere als heldenhaft auftritt. Ihr seid das auserwählte Schaf, doch anstatt nur Teil einer Herde aus Artgenossen zu sein, leitet ihr selbst einen Kult aus verschiedenen Tieren. Mit einer Mischung aus Dungeon-Crawler und Management möchte das dritte Spiel von Massive Monster Games hervorstechen. Das Führen eines Kults ist in der Regel nicht so einfach, sollte man meinen. Ob das stimmt, erfahrt ihr in unserem Test.

Die vier Fürsten des alten Glaubens wollen euch vernichten und haben das im Grunde auch schon getan, denn ihr seid Teil einer Prophezeiung, die ihnen den Untergang ansagt. Nachdem ihr von „Jenem, der Wartet" wiederbelebt wurdet, liegt es an euch, ein endgültiges Ableben zu verhindern und den dunklen Fürsten zuvorzukommen. So begebt ihr euch auf einen Feldzug, um eure Feinde im Namen des Wartenden zu besiegen, ihn von seinen Fesseln zu befreien. Nebenbei gründet ihr noch einen Kult, der euch für die bevorstehenden Taten zur Seite steht. Im Kern gibt es im Spiel zwei Aufgabenfelder: Kämpfe in Dungeons für Loot, neue Anhänger und Bosstrophäen sowie das Lagermanagement, bei dem ihr neue Fähigkeiten und Gebäude freischaltet.

Der Wolfspelz steht uns gut

Jeder der Fürsten ist Herr einer eigenen Welt mit unterschiedlichen Gegnertypen und Gegenständen, die ihr freischalten könnt. Mithilfe bestimmter Ressourcen, die ihr nur in den jeweiligen Gebieten finden könnt, verschönert ihr euer Lager oder baut Gebäude aus.

Zu Beginn eines jeden Durchganges bekommt ihr eine zufällige Waffe und einen Fluch, der als Zweitangriff fungiert. Während der Durchläufe haben wir gelegentlich die Chance, unsere Ausrüstung gegen andere zufallsbasierte Gegenstände zu wechseln, bis dahin müssen wir mit dem Vorlieb nehmen, was wir haben, und uns durch die ersten Gegner kämpfen. Von kapuzentragenden Jüngern, die euch mit Dolchen zusetzen, bis zu Riesenkröten, die Gift spucken, ist die Gegnerauswahl recht abwechslungsreich, zumindest auf den ersten Blick. Leider wiederholen sie sich schnell und auch in anderen Biomen trefft ihr auf Feinde mit ähnlichen Angriffsmustern.

Die Waffen lassen sich grob in drei Kategorien einteilen: schnell, mittel und langsam beziehungsweise leicht, mittel und schwer. Das System dahinter ist ganz klassisch, je leichter die Waffe, desto schneller und geringer der Schaden. Die Waffen selbst können mit Fähigkeiten wie Lebensraub, Giftschaden und mehr ausgestattet sein, dies ist ebenfalls zufällig bestimmt. Kombos, die über „dreimal den gleichen Angriff ausführen" hinausgehen oder aufgeladene Angriffe mit der Waffe gibt es leider nicht, stattdessen gibt es nur eine Schlagtaste.

Die Flüche sind deutlich abwechslungsreicher. Granaten mit verschiedenen Effekten, Tentakel, die in alle Richtungen schlagen, oder Feuergeschosse – da ist für jeden etwas dabei. Hiermit lässt sich die Spieltaktik entscheidend anpassen, leider sind wir auch hier maßgeblich auf die zufällige Vorauswahl angewiesen. Um Flüche zu verwenden, benötigen wir zudem Eifer, der beim Töten von Gegnern überbleibt.

Euer bester Freund ist und bleibt aber die mächtige Ausweichrolle! Die hat keine Abklingzeit und ermöglicht es euch, jedem Angriff zu entkommen. Je nachdem, auf welchem der vier jederzeit wechselbaren Schwierigkeitsgrade ihr spielt, ist es nötig, die drei Fähigkeiten geschickt einzusetzen. Auf „normal" erschien uns der Schwierigkeitsgrad von Cult oft the Lamb etwas zu einfach, Genreveteranen sollten daher mindestens auf „schwer" spielen. Die Steuerung ist präzise und das Gameplay geht gut von der Hand. Doch durch die wenigen Angriffsmöglichkeiten fehlt auf Dauer im Kampf die Abwechslung. Das wird durch unterschiedliche Waffen, Flüche und verschiedene Gegnerkombinationen etwas ausgeglichen, tröstet aber nicht über den Mangel an Tiefgang hinweg.

Am Anfang eines jeden Runs bekommt ihr eine Waffe und einen Fluch.

Kill, Loot, Repeat

Ein Dungeon-Run spielt sich in der Regel immer gleich. Ihr beginnt mit einem Kampf und besiegt am Ende einen Bossgegner. Dazwischen habt ihr selbst die Wahl zwischen verschiedenen Pfaden, die einige Überraschungen bereithalten. Ihr könnt beispielsweise Holz oder Steine looten, zwei der wichtigsten Ressourcen im Spiel. Routen, die mit einer Hütte ausgewiesen sind, beherbergen dahingegen Händler, Geschichtenerzähler oder neue Tarotkarten. Bei den Händlern gibt es manchmal die Möglichkeit, Waffe oder Fluch gegen Geld einzutauschen – sofern ihr diese gerade nicht braucht. Blaupausen für neue Dekorationsgegenstände kauft ihr bei einer freundlichen Katze – und ein Wurm, dessen Imbiss von einer riesigen Schnecke transportiert wird, bietet Nahrungsmittel und Samen an.

Vor allem die bereits erwähnten Tarotkarten machen den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage aus. Hier wählt ihr zwischen zwei verschiedenen von insgesamt über 30 freischaltbaren Karten aus. Die können euch unter anderem ein weiteres Herz, erhöhte Angriffsgeschwindigkeit oder ausgeteilten Giftschaden verleihen. Die Auswahl ist abwechslungsreich und ihr könnt im Verlauf eines Durchgangs mehrere Karten finden, die den Kampf dann massiv beeinflussen. Ebenfalls gibt es Gebiete, in denen ihr neue Gläubige rekrutiert. Dafür müsst ihr aber erst einmal mehrere Gegnerwellen besiegen. Der neue Jünger erscheint dann in eurem Lager, um dort von euch indoktriniert zu werden.

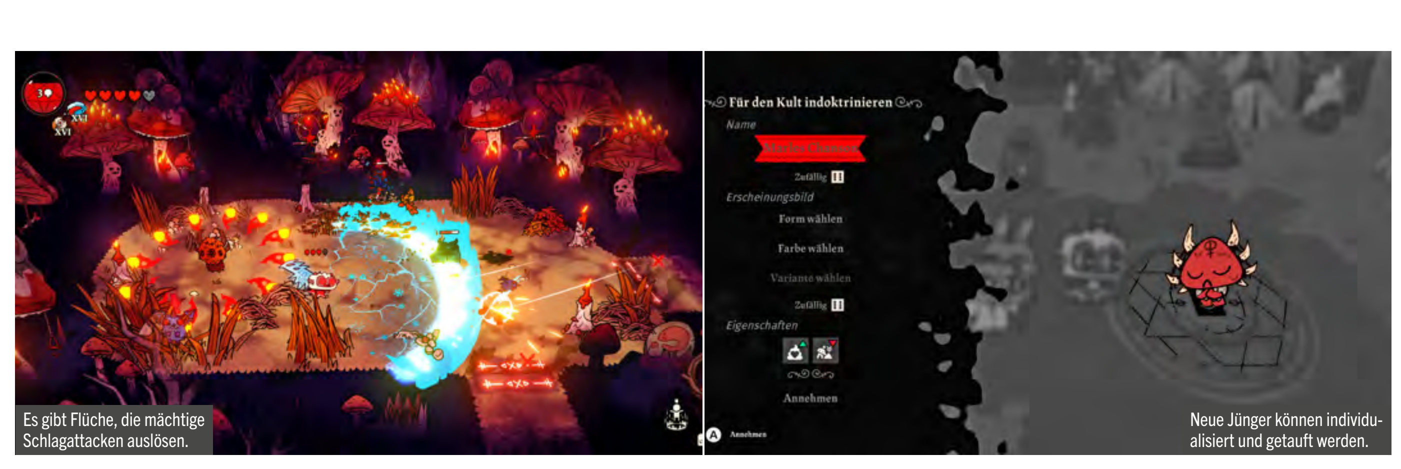
Um den jeweiligen Obermotz der vier Biome zu besiegen, müsst ihr zunächst einmal mehrere Zwischenbosse töten, für die jeweils ein eigener Durchlauf gestartet werden muss. Die Fürsten stellen dann natürlich die größte Herausforderung dar, so tauchen hier neben komplizierteren Angriffsmustern auch Gegnerwellen auf, die euch in der Masse ernsthafte Probleme bereiten. Habt ihr den Weltboss besiegt, bekommt ihr ein Ketzerherz und kehrt in das Lager zurück, wo ihr ein größeres Upgrade euer Eigen nennen dürft.

Damit ist der jeweilige Dungeon aber nicht für immer versiegelt: Von nun an könnt ihr die jeweilige Welt endlos oft spielen und Ressourcen farmen, bis eure Herzen aufgebraucht sind. Je nach Spielfortschritt unterscheidet sich die Menge eurer Herzen, also der Lebensenergie. Ein Treffer kostet in der Regel ein halbes Pumporgan – sinkt eure Energie auf null, ist der Lauf beendet und ihr landet im Lager.

Alternativ lauft ihr in einem Run auch Teleportationsstationen über den Weg, mit denen ihr einen Durchgang auch absichtlich beenden könnt. So oder so dürft ihr den Großteil der gesammelten Ressourcen behalten.

Sektenführerjob mit Zuckerbrot und Peitsche!

Im Lager angekommen, geht es erst einmal darum, Gebäude zu errichten oder zu reparieren und die geretteten Anhänger zu indoktrinieren. Im Tempel könnt ihr Predigten halten, um Glauben von euren Jüngern zu bekommen. Von der Anzahl, Loyalität und Laune der Jünger hängt ab, wie viel



Es gibt Flüche, die mächtige Schlagattacken auslösen.

Neue Jünger können individualisiert und getauft werden.



Die Kämpfe gegen Weltbosse sind fordernd, aber es lohnt sich.

Glauben ihr erhaltet. Habt ihr genug Glauben gesammelt, kauft ihr davon Waffen- und Fluchverbesserungen, die auch Anwendung auf alle Mordinstrumente finden, die fortan im Spiel spawnen. Dies erhöht etwa die Waffenstufen, schaltet Nebeneffekte frei oder erhöht die Auswahl an Flüchen, die es zu finden gibt.

Das Ganze geht aber nur einmal pro Ingame-Tag, für eine weitere Predigt müsst ihr also Zeit verstreichen lassen. Dies geschieht auch, wenn ihr euch auf einem Feldzug befindet, womit besonders gut die Nächte übersprungen werden können, während derer eure Jünger schlafen, statt produktiv zu sein.

Neben den satanisch anmutenden Gottesdiensten habt ihr im Tempel aber noch anderes zu tun. Zum einen lassen sich hier weitere größere Upgrates freischalten, die euch in eurem Kampf gegen den falschen Glauben unterstützen, zum anderen könnt ihr auch Doktrinen verkünden, welche das Leben in eurem Kult nachhaltig verändern.

Dafür benötigt ihr drei Teile einer Gebotstafel. Manchmal erscheinen diese zufällig auf Feldzügen oder ihr erhaltet sie, wenn ein Anhänger eine neue Loyalitätsstufe erreicht. Bei den Doktrinen habt ihr üblicherweise die Wahl aus den fünf Bereichen, die das Leben im Lager beeinflussen. Das schaltet dann bestimmte Buffs oder Rituale wie ein Festmahl oder das Opfern eines Jüngers frei. Die Doktrinen sind im Prinzip sektenumfassende Skillbäume, die gute Hirten von schlechten Hirten unterscheiden, da man meist die Auswahl zwischen gewaltsamem oder philantropischem Handlen hat.

Die Anhänger kommen in verschiedensten Formen und Farben vor. Beides könnt ihr, genau wie die Namen, beliebig anpassen. Das ist ein schönes Gimmick und macht jeden Jünger einzigartig. Das ist dann besonders hilfreich, wenn ihr ihnen spezielle Items schenkt, die ihr vorher in den Dungeons gefunden habt. Manche können so die Nacht durcharbeiten oder altern langsamer. Wer welches Attribut hat, kann man zwar auch in einem Gespräch mit ihnen erfahren, die visuelle Vielfalt macht das Lagerleben aber noch beschaulicher.

Bei euren Anhängern handelt es sich im Übrigen nicht um einfache Arbeitsdrohnen, sondern jeder lebt ein richtiges Leben mit Bedürfnissen und einem Alterszyklus, der gegen Ende unvermeidlich im Tod kulminiert. Relevant an diesem Punkt: Nichts erledigt sich von alleine und wenn ihr keine Leiche oder vielmehr einen Krankheitsherd rumliegen haben wollt, dann solltet ihr euch schnell um den Leichnam kümmern.

Ihr habt die Wahl zwischen einer Beerdigung oder ihr verarbeitet den Verstorbenen zu Fleisch. Wie so oft in Cult of the Lamb ist der nicht so nette Weg mit mehr Ressourcen für euch gekoppelt, macht eure Anhänger aber auch unglücklicher. Das mit dem Kannibalismus sollte also wohlüberlegt sein. Im Regelfall entscheidet man sich beim Kochen also gegen seine gefallenen Anhänger und nutzt zumeist gefundenes oder selbst angebautes Gemüse, geangelten Fisch oder Tierfleisch. Achtet immer darauf, dass die Hungeranzeige eures Kults im grünen Bereich ist. Sind eure Anhänger am Verhungern, können sie nicht arbeiten und bekommen schlechte Laune. Im schlimmsten Fall wird ein Jünger zum Abweichler und wiegelt die anderen zum Aufstand gegen euch auf.

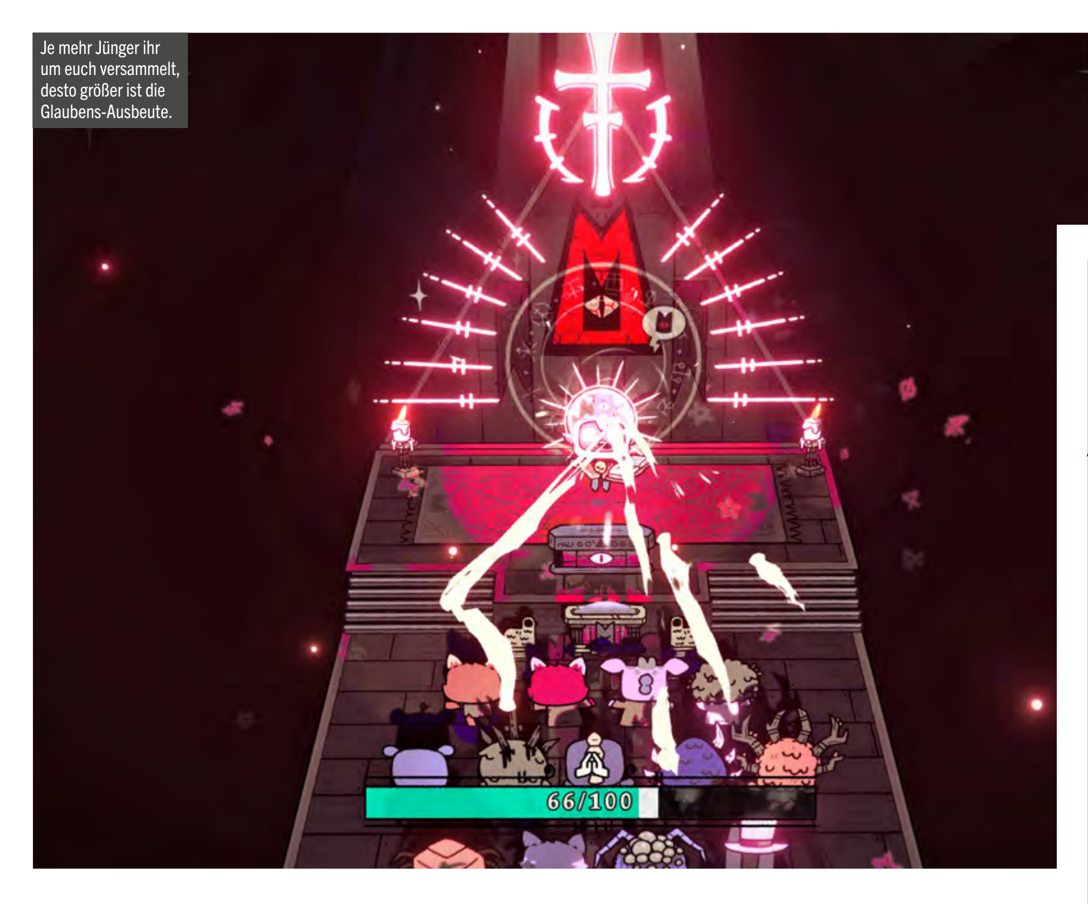
Das passiert ebenfalls, wenn ihr den Glauben nicht mit Ritualen hochhaltet. Dagegen helfen dann nur noch die altbewährten Mittel: Pranger und Gehirnwäsche. Beides dauert ein paar Tage, alternativ lassen sich die Skeptiker natürlich auch zum Wohle des Großen und Ganzen opfern.

Neben der täglichen Arbeit wie Müllbeseitigung oder Holzhacken könnt ihr den Jüngern auch einen Platz am Schrein zuweisen, wo sie durch Gebete göttliche Inspiration generieren. Mit der schaltet ihr dann neue Gebäude frei, die das Leben im Lager autarker machen oder euch Zugang zu neuen Materialien gewähren.

Das Balancing zwischen den Kämpfen und dem Lagermanagement ist manchmal knifflig. Ist man in einem Dungeon unterwegs, sieht man die Lageranzeige nicht und weiß daher auch nicht, wie es um Hunger, Glauben oder Krankheit steht. Kommt man also von einem längeren Feldzug zurück, herrscht im Lager üblicherweise Chaos. Es kostet einige Zeit, wieder für Ordnung, Sauberkeit und Disziplin zu sorgen.

Je besser das Lager ausgestattet ist, desto selbständiger sind allerdings die Jünger. Bleibt ihr doch mal zu lange weg, ergeben sich immerhin lustige Situationen, die in ihrer Absurdität sicherlich nicht ganz so weit von der Realität entfernt sind. Wenn ihr über die Schwelle eures Camps tretet, das halbe Lager krank ist, zwei eurer Jünger bereits tot neben dem Schrein liegen und ein Abweichler munter gegen euch predigt, dann entfaltet das Spiel sein ganz besonderes Flair.

Wie viel Zeit ihr mit Kämpfen oder Lagerleben verbringt, hängt ganz von eurem Spielstil ab und macht am Ende auch den Unter-



Je mehr Jünger ihr um euch versammelt, desto größer ist die Glaubens-Ausbeute.

schied in der Spielzeit aus, den der Entwickler mit 12 bis 24 Stunden angegeben hat, was wir so unterschreiben können.

Was man sonst noch so als Prophet tut

Neben unserer heiligen Mission, den Wartenden zu erretten, dürfen wir uns auch regelmäßig um die Belange unserer Schützlinge kümmern. Im Lager kommen immer wieder Anhänger auf euch zu, um euch kleinere Quests zu geben. Mal ist es etwas Konservatives, wie drei Dekorationsgegenstände zu bauen, mal etwas Absurdes, wie eine Kotmahlzeit zu kochen, um sie an eine bestimmte Person zu verfüttern. Auch abseits der Dungeons und des Lagers gibt es Bereiche zu erkunden. Dort könnt ihr angeln, Ressourcen kaufen oder Asragaloi spielen. Dieses Würfelspiel wird größtenteils durch Zufall bestimmt und bietet mehrere Schwierigkeitsgrade.

Einerseits ist der Umfang verhältnismäßig gering, andererseits erschlägt uns das Spiel nicht mit hunderten Stunden an Spielzeit. Die Kämpfe könnten fordernder und abwechslungsreicher sein, sind aber letztlich sehr unterhaltsam. Einen bestimmten Jünger im Lager auszuwählen oder überhaupt sich zu merken, wer für was eingeteilt ist, wird bei einer großen Anhängerschaft zum Problem. Trial-and-Error ist die einzige Lösung und führt selten zu Frust. Das Dekorieren des Lagers hat leider kaum Vorteile und gerade das Auslegen von Böden gestalte sich fummelig und nach einigen Tagen verschwindet er spurlos, wobei wir uns hier nicht sicher sind, ob es sich um einen Bug handelt.

Dabei meckern wir aber auf einem hohen Niveau, denn gerade der Kern des Spiels funktioniert richtig gut. Die Kämpfe, das Lagerleben, der Aufbau der Roguelike-Mechaniken, sowie die Menüführung finden wir gut gelungen.

Eigene Meinung

Der ungewöhnliche Comicstil, das Setting mit den knuffigen und zugleich fanatischen Tierwesen, das witzige Sounddesign, die stimmige Musik – all das überzeugt von der ersten Minute an. Wenn die Entwickler von Massive Monster Games weiterhin Inhalte liefern, werden wir uns auf jeden Fall noch öfter mit dem Kult um das Lamm beschäftigen. ❑

MEINE MEINUNG

Fritz Büttner



Für Einsteiger wie Fortgeschrittene ein höllischer Spaß.

Ich habe es ja schon im Text geschrieben, es gibt so einige Pros und Contras. Der Umfang ist nicht allzu hoch, dafür wird man nicht mit zig unnützen Features zugeworfen. Und auch die Kämpfe könnten etwas vielseitiger sein, machen aber immerhin Laune. Und die optische wie akustische Aufmachung gefallen eh vom Start weg – vor allem die knuffigen, satanischen Kuscheltierchen bieten einen wunderbaren Kontrast. Das Spiel hebt sich durch den ständigen Wechsel zwischen Lagermanagement und Dungeon-Crawling tatsächlich von der Konkurrenz wie The Binding of Isaac oder Hades ab und nimmt sich ein Vorbild bei Titeln wie Moonlighter, womit es in die Reihe der Rogue-lites zählt. Wenn die Entwickler hier am Ball bleiben und Inhalte nachliefern, werde ich sicher noch einige Male einen apokalyptischen Kult gründen.

PRO UND CONTRA



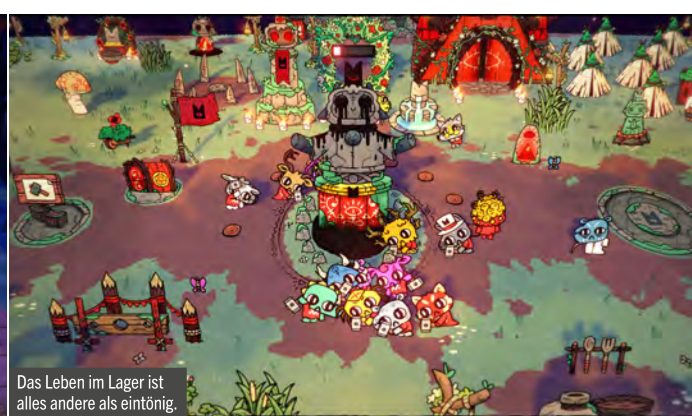
- ➕ Ein ausgefallener Mix aus Kampf und Management
- ➕ Besonderer Comicstil
- ➕ Sektenthematik mit viel Humor verpackt
- ➕ Einzigartige Anhänger und erinnerungswürdige Momente
- ➖ Die Kämpfe könnten etwas abwechslungsreicher sein
- ➖ Zu wenig Angriffsmöglichkeiten
- ➖ Lagermanagement ist manchmal etwas fummelig



WERTUNG 9



Eure Jünger versammeln sich um euer Lamm.



Das Leben im Lager ist alles andere als eintönig.

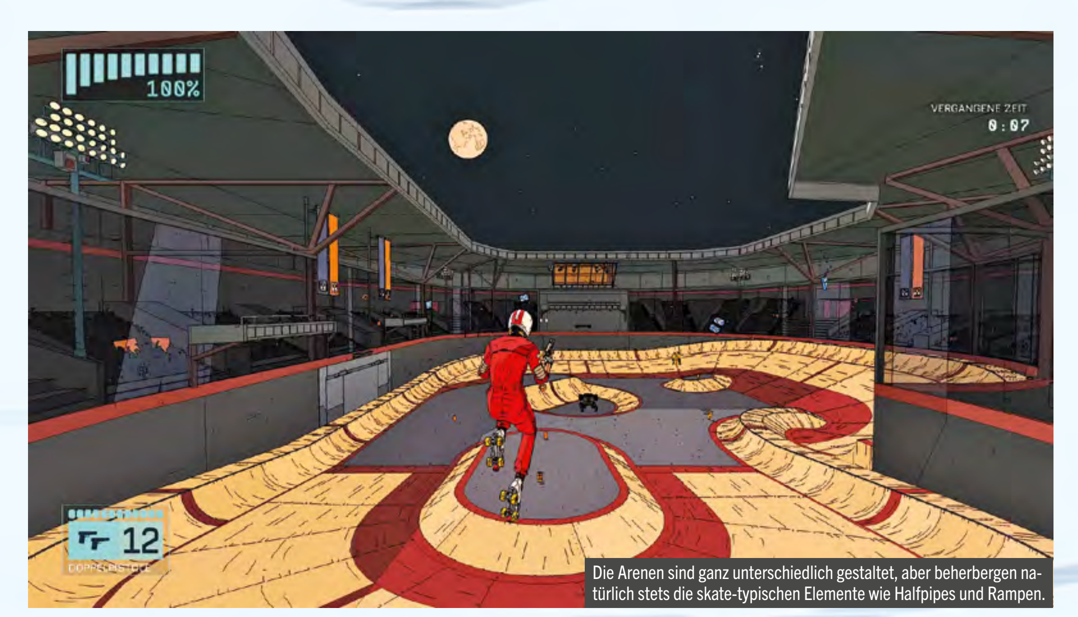
Rollerdrome

Genre: Action
Entwickler: Roll7
Hersteller: Private Devision
Termin: 16. August 2022
Preis: ca. 30 Euro
USK: nicht geprüft

Eine kleine Spieleperle erscheint dieses Jahr unscheinbar auf dem Markt und darf sich in der Nische Skate-Spiel-Shooter-Crossover zu den Geheimtipps zählen. Wer sich drauf einlässt, darf sich auf ein kurzweiliges Spielevergnügen freuen.

Von: Antonia Dreßler

Mit Rollerdrome bringt das britische Studio Roll7 eine sehr gelungene Mischung aus Skatespiel und Third-Person-Shooter auf den Markt. Die Entwickler-Expertise der OlliOlli-Macher trifft hier auf viel Innovation. Doch wo der Titel an vielen Stellen sinnvolle Wege geht, mangelt es im Endgame leider an Optionen, um ein richtiger Kracher zu sein. Einen Multiplayer-Modus gibt es zu diesem Zeitpunkt nicht, er ist auch nicht in Planung und abseits von Bestenlisten und den vorgegebenen Levels gibt es am Ende kaum noch einen Anreiz, das Spiel zu starten, obwohl es eigentlich so viel Spaß macht.



Die Arenen sind ganz unterschiedlich gestaltet, aber beherbergen natürlich stets die skate-typischen Elemente wie Halfpipes und Rampen.

They see me rollin'

Das Geschehen ist in einem fiktiven Setting um das Jahr 2030 herum angesiedelt, in dem der Megakonzern Matterhorn alljährlich die Rollerdrome-Weltmeisterschaft abhält. Jeder Fan des sportlichen Events weiß natürlich, dass zur Grundausrüstung eines Rollerdrome-Profis gute Rollschuhe, Helm und Gelenkschoner gehören – sowie ein zuverlässiges Paar Knarren. Abenteuerliche Stunts in sicherheitsarmen Arenen ermüden die Massen anscheinend recht schnell, wenn dabei niemand draufgeht.

Für uns heißt das: Wir stellen uns in jedem Level einer Gruppe von mehr oder minder tödlicher Feinde und versuchen unter Zeitdruck, nicht zu sterben. Während die ersten Arenen noch wenige Gegner bereithalten und wir Luft haben, die Steuerung zu lernen, ändert sich dies mit zunehmendem Fortschritt.

Die schönsten Arenen im Lande

Aber nicht nur tauchen im Laufe des Spiels mehr Gegner und Gegnerarten auf, sondern auch die Arenen selbst werden komplexer. Auf flache Areale folgen später komplizierte Gebilde mit mehreren Ebenen und Abgründen, in die es nicht reinzufallen gilt. Bestimmte Orte lassen sich zudem nur durch präzise Manöver ansteuern. Die Umgebungsgestaltung ist dabei auf drei grundlegende Themen

Spektakuläre Stunts wie Wallrides in Kombination mit Kills, bringen uns nicht nur bei den Herausforderungen weiter, sondern machen auch einfach Spaß.

begrenzt. Es gibt Indoor-Flächen, die sich mehr oder weniger ähnlich sehen, Schneegebiete und trockene Steppenlandschaften. Trotz der sich wiederholenden Designs sind alle Arenen einzigartig aufgebaut und müssen anders befahren werden. Gerade in späteren Levels finden sich auch mal Beschleunigungsstreifen an den Wänden, die uns einen Hinweis darauf geben, dass man hier wohl auch gewagtere Moves probieren kann.

Fortschrittssystem

Obwohl wir das Zeitlimit eines jeden Levels im Tausch für Strafpunkte ignorieren können und es uns komplett selbst überlassen ist, mit welchen Waffen wir um uns schießen, müssen wir uns früher oder später den sogenannten Herausforderungen stellen, etwa Kills während Wallrides oder von bestimmten Orten aus. Denn neue Abschnitte im Rollerdrome-Turnier lassen sich nur freischalten, wenn wir vorher bereits eine gewisse Anzahl an Aufgaben erledigt haben. Diese sind ganz unterschiedlicher Natur, sodass man die verschiedenen Mechaniken des Titels wirklich lernen muss. Am Ende des Tages wird man die meisten Punkte von der Liste streichen müssen, um voranzukommen. Das System dahinter ist aber mehr als fair und vielleicht sogar ein bisschen zu leicht. Immerhin gelten Herausforderungen sofort als erledigt, sobald wir sie in der Arena geschafft haben, auch, wenn wir den Run danach abbrechen. Das nimmt dem ganzen etwas die Schärfe, die nicht schlecht gewesen wäre, zumal es beim ersten Durchgang keine verschiedenen Schwierigkeitsgrade gibt.

Das soll keineswegs heißen, dass Rollerdrome ein leichtes Spiel ist, die Herausforderung ergibt sich aber hauptsächlich durch das Lernen und Perfektionieren der Steuerung und Tricks.

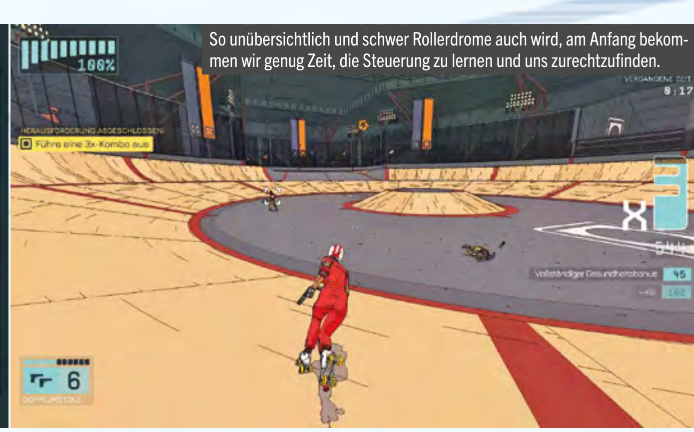
Show me what you got

Zu den Spielmechaniken: Wenig überraschend ist das Skaten hier besonders wichtig. Stets auf Rollschuhen, verschlägt es uns in Halfpipes, auf Rampen und in Skate Pools, wo wir unser beinahe unerschöpfliches Arsenal an Kunststücken vorführen können – und müssen. Durch sie generieren wir einerseits Punkte, die unser Ranking bestimmen, andererseits bekommen wir, abhängig vom aufgeführten Trick, Munition direkt in unsere Magazine geladen. In Ermangelung einer alternativen Nachladefunktion versteht es sich von selbst, dass ein paar Grabs, Spins, Twists und Grinds es wert sind, wenn man dafür lebend aus der Arena herauskommt. Sobald man die Steuerung raushat, eröffnen sich allerlei Möglichkeiten, immer noch coolere Moves zu vollführen. Sich um mehrere Achsen zu drehen und dann kopfüber einen schwergepanzerten Typen abzuknallen, stellt sich als sehr spaßig heraus.

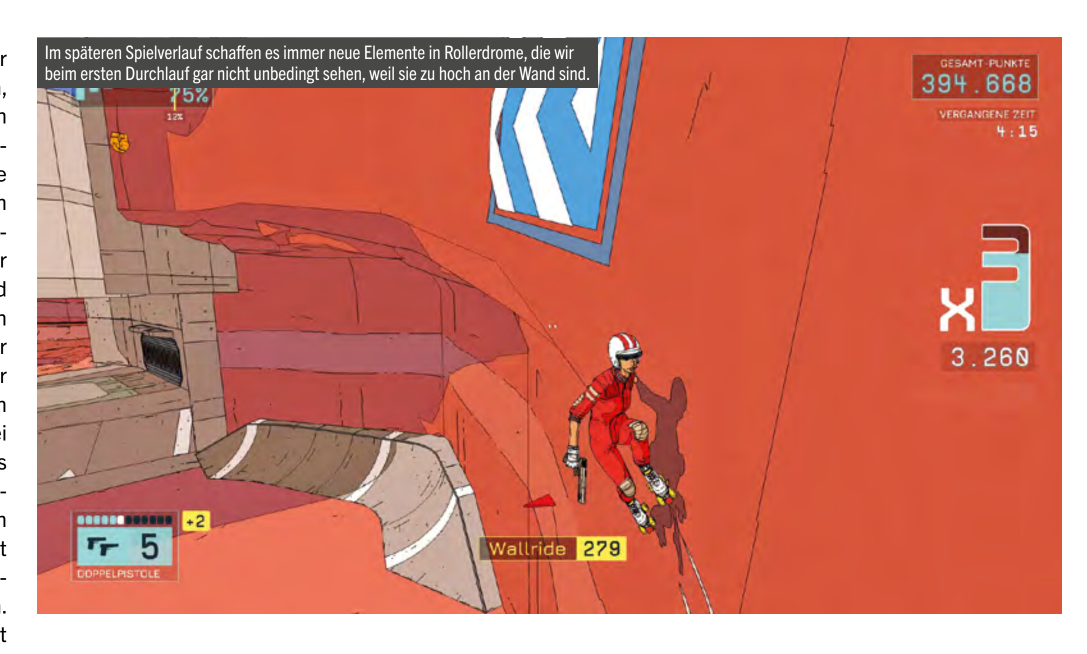
Aber natürlich geht es nicht nur ums gute Aussehen, sondern auch Effizienz ist wichtig. Die Widersacher verfügen über unterschiedlichste Mechaniken, was Abwehr und Angriff betrifft. Die Kanonenfutter-Frontkämpfer mit Knüppel und schmaler Lebensleiste stellen ein gefundenes Fressen für unseren Kombo-Meter dar. Alles darüber hinaus kann aber schnell zu einer echten Bedrohung werden, wenn wir nicht aufpassen. Sniper zielen erst eine halbe Ewigkeit auf uns, machen aber beträchtlichen Schaden, während Warheads einen Schild aktivieren. Andere Geg-



Um im Turnier voranzukommen, müssen wir Herausforderungen bestehen, die sich für jede Arena unterscheiden.


So unübersichtlich und schwer Rollerdrome auch wird, am Anfang bekommen wir genug Zeit, die Steuerung zu lernen und uns zurechtzufinden.

ner teleportieren sich, müssen vor dem Besiegen betäubt werden, fliegen oder sind buchstäblich Kampfpanzer. Die große Gegnervielfalt bringt Abwechslung in die Arenen und die unterschiedlichen Angriffsarten fordern zum Mitdenken auf. Prinzipiell können wir jedem Angriff ausweichen, und wenn wir das im letztmöglichen Moment tun, bekommen wir sogar Zusatzmunition. Indikator dafür ist die Färbung des gegnerischen Zielmarkers von rot auf weiß. Bei vielen Gegnern auf einmal ist das gar nicht mal so einfach zu erkennen, einige Angriffe hinterlassen zudem Flächenschaden, dem mit einer einzelnen Rolle nicht unbedingt ausgewichen werden kann. Eine Priorisierung bleibt also nicht aus und statt viel Schaden auf viele Gegner zu verteilen, ist es sinnvoller einen nach dem anderen auszuschalten. Das, oder ein Spielfeld voll mit Minen, Feuer und Giftpools wartet auf uns, begleitet von ungefähr hundert Raketen, die uns schnell den Garaus machen, wenn wir sie nicht aus der Luft schießen.



Im späteren Spielverlauf schaffen es immer neue Elemente in Rollerdrome, die wir beim ersten Durchlauf gar nicht unbedingt sehen, weil sie zu hoch an der Wand sind.

Dicke und dünne Wummen

Aber zum Glück haben wir ja etwas, mit dem wir uns wehren können! Während der Kampagne schalten wir neben Doppelpistolen auch eine Schrotflinte frei, außerdem einen Granatwerfer und ein aufladbares Lasergewehr. Jede Waffe hat eigene Vor- und Nachteile, die sie für verschiedene Situationen und Spielstile sinnvoll machen. Während die Pistolen mit hoher Feuerrate und Auto-Aim eine gute Möglichkeit darstellen, kleine Gegner schnell aus dem Weg zu räumen, besorgt die Schrotflinte diesen Job manchmal einfach schneller – das allerdings auf kürzerer Distanz. Der Granatwerfer wirkt vor allem gut gegen schwergepanzerte Feinde, kann aber auch Abhilfe schaffen, wenn man einen weit entfernten Fiesling erledigen will, vorausgesetzt, man schätzt den Flugbogen richtig ein. Das Lasergewehr zuletzt erlaubt es uns, Schüsse aufzuladen und trifft zuverlässig und präzise auf große Distanz, verfügt aber als Ausgleich über keine Zielhilfe. Teil des Balancings der Waffen sind natürlich noch die Magazinkapazität und der ausgeteilte Schaden.

Wider den Konzern

Die Story ist über weite Strecken wenig mehr als Beiwerk. Im Prinzip könnten wir das Abenteuer durchspielen, ohne uns mit ihr zu befassen. Am Ende des Tages ist die Geschichte aber zu interessant, um als reines Nebenprodukt beiseitegeschoben zu werden. Wir in Gestalt von Protagonistin Kara Hassan sind zwar Teil der Handlung, nehmen aber keinen allzu aktiven Part darin ein, außer, dass wir halt das Turnier bestreiten. Andere Teilnehmer oder überhaupt andere Menschen treffen wir abseits der persönlichkeitslosen Gegnerhorden innerhalb der Arenen nicht. Stattdessen erfahren wir sämtliche Hintergründe aus mitgehörten Telefonaten, dem Radio, Zeitungen und Zetteln, die wir in einigen wenigen Sequenzen abseits der Matches finden. In diesen laufen wir in Egoperspektive durch überschaubare Areale und können mit Gegenständen interagieren. Das ist ganz nett umgesetzt und stets sehr kurzweilig.

Zumal die Handlung auch einfach sehr interessant ist und von Intrigen und Aufständen in einer Welt handelt, wo ein Konzern immer mehr politische Macht ge-

Die zunehmend vielfältige Gegnermischung sorgt letztlich dafür, dass wir sehr aufpassen müssen, wo wir unseren Fuß hinsetzen – um einem frühen Ableben zu entgehen.

Die Story ist auf kleine Story-Abschnitte reduziert, in denen wir mit bestimmten Gegenständen interagieren können, um mehr über die Hintergründe dieser alternativen Zukunftsvision zu erfahren.

winnt. Okay, die Moralkeule wider den Kapitalismus ist nicht sehr subtil, aber das Setting macht trotzdem Laune. Die Frage nach dem Ausgang ist letztlich ein gelungener Motivationstreiber hinter der sonst einfachen Action.

Hinterm Horizont geht es kaum weiter

Einmal durchgespielt, hat Rollerdrome aber leider nicht mehr viel zu bieten. Dann schaltet man zwar doch noch einen neuen Schwierigkeitsgrad frei, ein neues Spielgefühl bringt der aber nicht mit sich. Stattdessen ist dieser Modus namens „Blutrünstig" die gleiche Aneinanderreihung von Arenen wie zuvor, nur, dass jetzt alle Gegner in jedem Level auftauchen und man mehr Schaden bei eingehenden Treffern erhält. Die Gegnerarten und -menge sind wie in der Kampagne nicht zufällig bestimmt, sondern immer gleich, und die Herausforderungen sind arg beschnitten, aber dafür kaum zu erfüllen.

Der Schwierigkeitsgrad macht hier generell einen großen Sprung nach oben, was zumindest in dieser Hinsicht etwas Langzeitmotivation bietet. Letztlich hätten wir uns im Endgame aber mehr Abwechslung gewünscht, da auch die Bosse exakt dieselben sind wie in der Kampagne. Ein Koop-Modus etwa, oder einer, in dem wir gegen zufällige Feinde in den Ring geworfen werden, hätte dem Spiel gutgetan. Rollerdrome ist trotzdem definitiv eine der Spieleperlen des Jahres und bietet tolle Unterhaltung.

Aktuell ist das Spiel für PC und zeitexklusiv auf Playstation erhältlich, generell ist die Steuerung via Controller zu empfehlen. Die Einbindung der Dualsense-Funktionen auf Playstation 5 sind nett und ähnlich wie bei anderen Titeln. Das Spielerlebnis ist hingegen recht einzigartig und wird Skate-Fans wie Shooter-Freunde gleichermaßen erfreuen. ❑



Der Endgame-Modus „Blutrünstig" bietet leider kaum etwas Neues. So sind beispielsweise die Bosse exakt die gleichen wie in der Kampagne.

MEINE MEINUNG

Antonia Dreßler



Ein rundum tolles Erlebnis, das im Endgame leider etwas schwächelt

Meine anfängliche Skepsis gegenüber dem doch recht bizarren Spielprinzip Rollerdromes ist schnell verpufft. Die gelungene Mischung aus Skate-Elementen und Gegner abknallen ist erstaunlich unterhaltsam und ich hätte gerne mehr davon gehabt. Letztlich ist es die Langzeitmotivation, die dem Spiel einen Dämpfer versetzt. Wer sich selbst Ziele steckt und daraus Motivation zieht, wird mit Rollerdrome wunschlos glücklich.

PRO UND CONTRA

- ➕ Tolles Spielgefühl
- ➕ Wunderschöne Grafik
- ➕ Gutes Balancing
- ➕ Abwechslungsreiche Spielumgebung
- ➕ Unaufdringliche Story
- ➖ Schwaches Endgame
- ➖ Einige Fahrphysiken hätten früher und besser erklärt gehört
- ➖ Auf Dauer zu wenig Abwechslung





30 Jahre PC Games – das feiern wir natürlich gebührend! Auf den nächsten 50+ proppevollen Seiten reisen wir einmal quer durch die Spiele- und Heftgeschichte seit 1992.

Von: Sascha Lohmüller

Man soll die Feste ja feiern, wie sie fallen, also halten wir uns auch daran: Die PC Games wird 30 Jahre alt und die meisten von uns in der Redaktion waren vorher bereits jahrelang als Leser an Bord, einige sogar seit der Erstausgabe 10/92. Dementsprechend wollen wir natürlich auf den nächsten Seiten diese 30 Jahre Spielegeschichte ausgiebig feiern. Den Anfang macht eine Reise durch alle 30 Jahrgänge, von den Anfängen des Heftes bis heute, mit dem Fokus auf das, was wirklich wichtig ist: die Spiele. Daher schnappte sich jeder Redakteur die Jahre, mit denen er besondere Erinnerungen verbindet – das erste Spiel überhaupt, das Entdecken der Genre-Liebe, erste Online- oder Mehrspieler-Gehversuche, der erste Kontakt mit der Lieblingsreihe. Weiter hinten im Heft findet ihr zudem noch ein großes Gewinnspiel. Außerdem machen wir eine weitere Reise durch die Heftgeschichte, blicken auf den alten PCG-Podcast zurück und enthüllen den neuen, und lassen auch ein paar geschätzte Ex-Kollegen zu Wort kommen und in Erinnerungen schwelgen. Viel Spaß beim Schmökern! ❑

1992

Felix Schütz

„Shooter, Strategie, Horror und mehr: Meilensteine auf Disketten"



Dune 2 war nicht das erste, aber das mit Abstand wichtigste Echtzeit-Strategiespiel seiner Zeit. Spätestens jetzt waren die Westwood Studios in aller Munde. (Quelle: Mobygames)

DIE WICHTIGSTEN TITEL DES JAHRES:

- Indiana Jones and the Fate of Atlantis
- Alone in the Dark
- Ultima 7
- Links 386 Pro
- Wizardry 7
- Wolfenstein 3D
- Dune 2
- Ultima Underworld: The Stygian Abyss
- Sim Ant

Im Jahr 1992 waren einige unserer Leser noch nicht mal in Planung. Viele werden sich aber bestimmt noch an diese wunderbare Ära erinnern, in der Begriffe wie „Multimedia" und „Grafik" völlig neue Dimensionen bekamen. Im Kino hatte Terminator 2 gerade das CGI-Zeitalter eingeleitet, die ersten CD-Brenner erreichten unauffällig den Markt, im Konsolensektor lief Nintendo gerade mit dem Super NES der Konkurrenz davon. Der alte C64-Brotkasten (den damals gefühlt noch alle bei uns rumstehen hatten) verschwand aus den deutschen Kinderzimmern. Gute PCs dagegen waren in meiner Altersklasse noch Mangelware – welcher Zehnjährige konnte sich schon sowas Feines leisten? Aber zum Glück gab es unsere Eltern, die sich damals topmoderne 486er ins Arbeitszimmer stellten – und damit (oft ahnungslos) starke Gaming-Systeme in den Haushalt brachten. Für Software war bereits gesorgt: Auf den Schulhöfen wurden eifrig Disketten getauscht, begehrte Spiele wie Monkey Island, Civilization oder Sim City hatten Raubkopien längst alltäglich gemacht. Das war aus heutiger Sicht natürlich weder edel noch klug, doch damals machten sich nur die wenigsten Gedanken darüber. Ob man es nun wollte oder nicht, die Spiele machten die Runde und sie verlangten nach flotterer Hardware. Davon machten die PC-Entwickler nun guten Gebrauch, weshalb es zu der Zeit technisch mächtig voran ging.

Alone in the Dark ließ damals beispielsweise mit seiner innovativen Inszenierung unsere Kinnladen runterklappen, so etwas Intensives hatten wir bis dahin schlichtweg nicht erlebt. Ultima 7 und Wizardry 7 sorgten derweil bei erfahrenen Rollenspielern für Begeisterung, während Ultima Underworld einen anderen Weg ging. Mit seiner topmodernen Grafik und guten Ideen war es ein bahnbrechendes 3D-Abenteuer, das Meisterwerke wie Bioshock oder Deus Ex beeinflusst hat. Noch angesagter zu der Zeit und auch wesentlich heikler: Wolfenstein 3D, mit dem id Software den Ego-Shooter wie kein anderes Spiel geprägt hat. Das Actionspiel war für die damalige Zeit nicht nur ungeheuer brutal, auch die Nazi-Symbolik sorgte für hitzige Gespräche, die immer weitere Kreise zogen: Darf ein Spiel so etwas überhaupt zeigen? Wird da nicht das NS-Regime verhamlost? Und ist die Jugend in Gefahr? Eine endlose Debatte, deren Folgen wir nur zu gut kennen: 1994 wurde der berüchtigte Shooter indiziert und beschlagnahmt, erst 2019 holte man das Spiel wieder vom Index. Andere Hersteller verzichteten dagegen einfach auf Hakenkreuze, wie zum Beispiel Lucas Arts. Die lieferten mit Indiana Jones and the Fate of Atlantis ein großartiges Adventure ab, das – anders als sein Vorgänger – eine komplett neue Geschichte um meinen liebsten Peitschenschwinger erzählte. Das fand ich damals wirklich erstaunlich! Und weil ich zu der Zeit bereits schwer filmbegeistert war, dauerte es nicht lange, bis ich auch auf ein anderes Lizenzspiel aufmerksam wurde, das meine Liebe zum PC endgültig zementiert hat: Dune 2 von den Westwood Studios. Das Echtzeit-Strategiespiel auf dem Wüstenplaneten war für mich eine Offenbarung: Tolle Lizenz, cooler Basisbau, riesige Panzerschlachten – eine geniale Formel, die ich bis dahin einfach nicht kannte (und die Jahre später in C&C zur Vollendung finden sollte). Für mich war Dune 2 daher das mit Abstand prägendste Spiel des Jahres. ❑

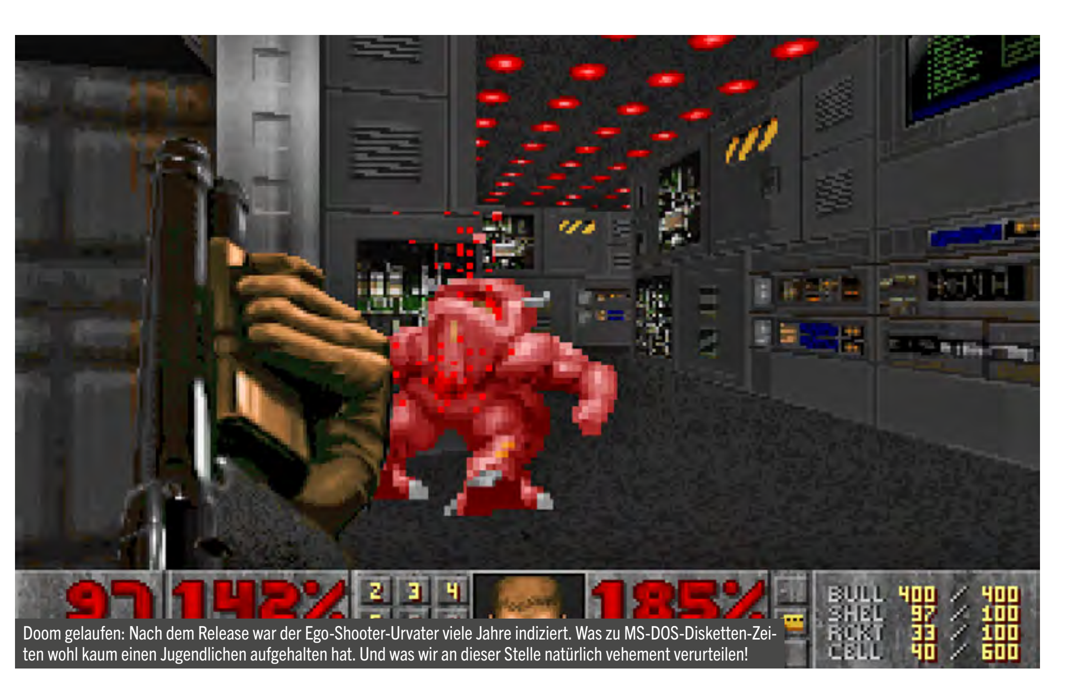


Mit Fate of Atlantis erschuf Lucas Arts ein tolles Indy-Abenteuer, das obendrein eine völlig neue Geschichte erzählte.

1993

Sascha Lohmüller

„Kein zurück mehr: Von nun an führen alle Wege führen nach CD-ROM.“



Doom gelaufen: Nach dem Release war der Ego-Shooter-Urvater viele Jahre indiziert. Was zu MS-DOS-Disketten-Zeiten wohl kaum einen Jugendlichen aufgehalten hat. Und was wir an dieser Stelle natürlich vehement verurteilen!

DIE WICHTIGSTEN TITEL DES JAHRES:

- Day of the Tentacle
- Sam & Max: Hit the Road
- Ultima Underworld 2: Labyrinth of Worlds
- Sim City 2000
- Star Wars: Rebel Assault
- Strike Commander
- Anstoss
- Syndicate
- Wing Commander: Privateer
- Doom
- Lemmings 2
- Myst
- Master of Orion
- Star Wars: X-Wing
- Lands of Lore

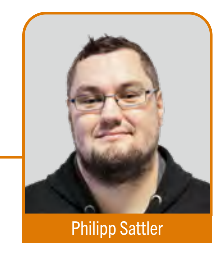
1993. Ich war also 11 oder 12 Jahre alt, je nachdem aus welcher Monatsperspektive man das Jahr betrachtet. Daher: NATÜRLICH hab ich damals am Ende des Jahres Doom gespielt, machen wir uns doch nichts vor. Schließlich waren Disketten schnell mal verliehen, Spiele fix unter MS-DOS installiert und mein Vater hat damals auch noch fleißig am nagelneuen 486er-PC gezockt und war der Ballerei nicht abgeneigt – obwohl er das in meinen Augen stinklangweilige Myst bevorzugte. Um unserem Bildungsauftrag aber nachzukommen: Ja, das hat mir dolle geschadet, denn aus mir ist nix geworden außer ein langhaariger Videospiele-Schmierfink. Doch mal ganz nüchtern betrachtet: Doom war damals ein absoluter Meilenstein. Heute sind Ego-Shooter als Action-Subgenre nicht mehr wegzudenken und es gibt sie jeglicher Couleur. Als ernsthafte Militär-Sim, als launiges Over-the-Top-Geballer, in Comic-Grafik, für Team-Spieler, Online-Gladiatoren und Solisten. Den Grundstein für all dies legten aber Doom 1993 und das ebenfalls lang indizierte und ein Jahr zuvor veröffentlichte Wolfenstein 3D. Wäre das geklärt. Was war 1993 sonst noch so los? Beispielsweise habe ich mich äußerst vergnügt durch Day of the Tentacle gerätselt, allerdings sind meine Erinnerungen daran nicht mehr die klarsten – komischerweise sind mir die Monkey Islands und Indiana Joneses deutlich mehr in Erinnerung geblieben. Vielleicht sollte ich mal die Remastered-Fassung nachholen.

Deutlich klarer sind da die Erinnerungen an Sim City 2000. Den ersten Teil habe ich zu meiner Schande tatsächlich nie gespielt, weder auf dem PC noch auf dem NES, das ich nie besaß. Dafür baute ich in SC2000 wunderbare Metropolen, bis ich – typisch 12-jähriger – irgendwann die Geduld verlor und irgendwann mit den Naturkatastrophen alles wieder eingeäschert habe. Zudem war das Jahr wohl eines der letzten, in dem ich tatsächlich noch einen Joystick benutzt habe, der ja zu C64-Zeiten nicht wegzudenken war. In Star Wars: X-Wing kam der Steuerknüppel aber oft zum Einsatz, denn auch wenn hier keine allzu erinnerungswürdige Geschichte erzählt wurde, machten die Dog-Fights RICHTIG Laune! Und weil ich gerade so in Star-Wars-Laune war, habe ich meine Eltern dann auch lange genug bekniet, bis sie dem PC auch ein CD-ROM-Laufwerk spendierten, damit ich gleich noch Rebel Assault hinterherschieben konnte. Und da kann ich mich an zwei Dinge erinnern. Erstens: Die Technik hat mich damals umgehauen – sah das gut aus! Zweitens: Als jemand, der gerade auch noch X-Wing spielte, war das spielerisch schon eher rudimentär. Laune gemacht hat's trotzdem, nur halt nicht lange. Ansonsten: Auch mit Syndicate verbinde ich schöne Erinnerungen, wenngleich ich das Spiel glaube ich erst ein paar Jahre später auf diversen LAN-Partys zu schätzen gelernt habe. Vorher habe ich – zugegebenermaßen – recht wenig verstanden, was ich da eigentlich gerade mache. 1993 war schlussendlich aber auch ein Jahr, in dem eine Genre-Liebe in mir entfacht wurde: die für 4X-Spiele. Master of Orion kann zwar im Nachhinein nicht gegen seinen Nachfolger anstinken, kostete mich aber unzählige Stunden. ❏



Eine neue Liebe: Master of Orion 1 ist Schuld, dass ich bis heute Hunderte Stunden mit Master of Orion 2, Ascendancy, Endless Space 2 oder auch Stellaris (Vollversion!) verbrachte. Nur über Teil 3 breiten wir den Mantel des Schweigens.

1994


Philipp Sattler

„Strategie, Raumschiffe und fremdschämige Videosequenzen“


Stundenlang haben wir unseren Besuchern in Theme Park eim Rumwuseln zugeschaut.


Für damalige Verhältnisse sah Star Wars: TIE Fighter unfassbar gut aus.

Damals, im Jahr 1994, war die Welt noch in Ordnung. Österreich entschied sich dazu, der EU beizutreten, Mandela wurde zum ersten schwarzen Präsident in Südafrika, Schumacher zum ersten deutschen F1-Weltmeister und mein Leben bestand aus Schule am Morgen und Zocken am Nachmittag. Lästiges Arbeiten gehen, Rechnungen bezahlen oder Hausarbeit? Mit gut zwölf Jahren war das alles noch so weit weg, dass man keinen Gedanken daran verschwendete. Obwohl die Zeugnisnoten einen hin und wieder auf den Boden der Tatsachen zurückholten. Stattdessen stand in meinem Kinderzimmer ein kleiner PC, auf dem den ganzen Tag diverse Spiele hoch und runter gezockt wurden. Darunter natürlich auch Klassiker wie System Shock oder Star Wars: TIE Fighter. Wirklich angetan hatten es mir aber drei andere Spiele. Sobald ich alleine war, wurde wie wild an meinem eigenen Freizeitpark in Theme Park gebastelt. Attraktionen wollten erforscht und platziert werden und Pommes mussten so stark versalzen werden, damit die Gäste auch schön viele Getränke kaufen. Dutzende Stunden habe ich am perfekten Layout des Parks getüftelt, damit sich niemand verläuft, bevor ich sie mit meiner überdimensionalen Achterbahn aus dem Park schleudern konnte. An Theme Park kann man nicht nur wunderbar sehen, wie sich die Spiele im Laufe der Zeit weiterentwickelt haben, sondern auch, wie ich mich als Spieler verändert hab. Ging es mir früher nur darum, den coolsten Park zu bauen, hat sich mein Fokus über die Jahre immer mehr gewandelt. Heute nehme ich den wirtschaftlichen Aspekt deutlich ernster und plane Parks, Krankenhäuser oder Städte so, dass ich nicht ständig pleitegehe. Ja, das sind die Leiden des Erwachsenenalters.

Lief der Park irgendwann, dann widmete ich mich Wing Commander. Das Spiel war so „gut“, dass mir heute nur noch die Zwischensequenzen in Videoform im Gedächtnis geblieben sind. Mit echten Schauspielern wurde so viel Story erzählt, dass Wing Commander 3 eher ein interaktiver Film war. Wie fremdschämig schlecht die Videos teilweise waren, wurde mir übrigens erst Jahre später klar. Zum damaligen Zeitpunkt hat es einfach unfassbar viel Spaß gemacht, Mark Hamill und Co. zuzuschauen. Obwohl Lan-Partys damals noch in weiter Ferne lagen, haben wir nach der Schule trotzdem gemeinsam gezockt – Hotseat hieß das Zauberwort. Schon im Vorjahr erschienen, haben wir Wochenenden lang die Bundesliga in Anstoss gerockt. Unser Ziel war dabei übrigens nicht, Meister zu werden. Es ging einzig darum, die anderen scheitern zu sehen. Da wurden auch mal Spieler vorher geschont oder teure Trainingslager vor den Partien ausgetragen. Und wehe, einer musste aufs Klo – danach war des Öfteren sein bester Spieler verkauft. ❏

DIE WICHTIGSTEN TITEL DES JAHRES:
Battle Isle 2
System Shock
Wing Commander 3: Heart of the Tiger
Theme Park
Colonization
Star Wars: TIE Fighter
Ultima 8
Panzer General
Doom 2


Die Zwischensequenzen aus Wing Commander 3 hatten viel Potenzial zum Fremdschämen.

1995

Sascha Lohmüller

„Siegeszug der Echtzeitstrategie und ein richtig guter Star-Wars-Shooter“

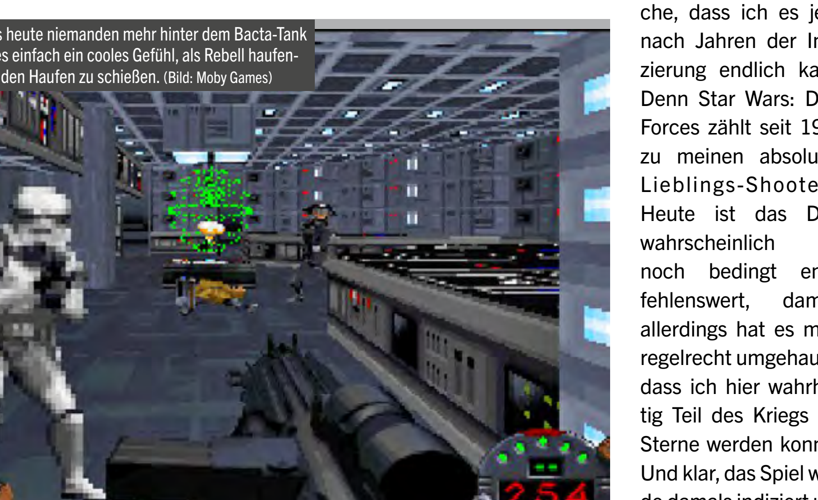

Command & Conquer war nicht das erste Echtzeitstrategiespiel, aber wohl das erste kommerziell richtig erfolgreiche und hat somit das Genre im Mainstream etabliert.



Nach dem recht simplen ersten Warcraft lieferte Blizzard mit Tides of Darkness einen echten Echtzeit-Meilenstein und verhalf dem Genre zusammen mit C&C zu einem regelrechten Boom.

Ach ja, 1995. Damals ist der FC Bayern München nur Sechster in der Bundesliga geworden – ist das nicht ein schöner Gedanke? Viel schöner sind die Gedanken allerdings an damals, weil ich so ungefähr zu dem Zeitpunkt angefangen habe, mich mit Schulfreunden zu ausgiebigen LAN-Partys zu treffen. Da wir damals um die 14 waren halt noch komplett ohne Bier! Echt jetzt! Zwar lagen spätere LAN-Dauerbrenner wie Counter-Strike, Diablo 2 sowie diverse Quakes und Unreal Tournaments noch ein paar Jahre in der Zukunft, mit Command & Conquer und Warcraft 2 gab's aber schon zwei echte Netzwerk-Hits. Während viele Spieler damals erstmals Bekanntschaft mit Echtzeitstrategie machten, hatte ich zu dem Zeitpunkt schon ein paar Jahre Dune 2 auf dem Buckel. Aber was haben die beiden Spiele das Genre weitergebracht! Wenn ich heute daran zurückdenke, wie ich in Dune 2 noch alle Einheiten einzeln anklicken und zu einem Zielpunkt schicken musste, wird mir übel. Dass es viel komfortabler geht, bewiesen sowohl C&C als auch Warcraft 2. Ich persönlich muss ja zugeben, dass mein Favorit nach anfänglicher Skepsis immer Warcraft 2 war. Ich mag zwar das satirische, moderne Setting von C&C und es hatte auch einige bedienerische Vorteile – etwas das Baumenü –, am Ende haben mich aber der Humor und der Charme von Warcraft in den Blizzard-Kosmos gezogen. Aber nicht falsch verstehen: Ich habe beide Titel viele hundert Stunden gespielt und wohl in keine anderen Titel des Jahrgangs mehr Zeit investiert.

Erwähnen möchte ich allerdings an der Stelle noch zwei weitere Spiele – beim ersten ganz einfach aufgrund der Tatsache, dass ich es jetzt nach Jahren der Indizierung endlich kann. Denn Star Wars: Dark Forces zählt seit 1995 zu meinen absoluten Lieblings-Shootern. Heute ist das Ding wahrscheinlich nur noch bedingt empfehlenswert, damals allerdings hat es mich regelrecht umgehauen, dass ich hier wahrhaftig Teil des Kriegs der Sterne werden konnte! Und klar, das Spiel wurde damals indiziert und ich war noch nicht volljährig, aber ganz ehrlich – das Ding ist nicht brutaler als die damals noch drei Filme. Und die waren ab 12, weswegen ich die Indizierung noch nie verstanden habe. Wie dem auch sei: Es ist vom Index. Dark Forces. Dark Forces. Dark Forces. Tolle Sache. Zu guter Letzt noch eine Erinnerung an Descent: Als ich das zum Release 1995 mal angespielt habe, war ich glaube ich für die 3D-Levels noch zu blöd. Später allerdings haben wir es geschafft, den Titel auf den Schul-PCs in unserem Informatik-Raum zu installieren – da war der Unterricht gleich interessanter. Noch später haben wir dann auch Duke Nukem 3D auf die Rechner gespielt – aber das ist eine ganz andere Story … ❑


Grafisch lockt Dark Forces heute niemanden mehr hinter dem Bacta-Tank hervor, doch damals war es einfach ein cooles Gefühl, als Rebell haufenweise Sturmtruppler über den Haufen zu schießen. (Bild: Moby Games)

DIE WICHTIGSTEN TITEL DES JAHRES:

- Command & Conquer
- Star Wars: Dark Forces
- Mechwarrior 2
- Descent
- Simon the Sorcerer 2
- The Dig
- Vollgas
- Warcraft 2: Tides of Darkness
- Heroes of Might & Magic
- Battle Isle 3

1996

„Stalin und Einstein, eine knallharte Archäologin sowie ein Ami in Paris“

Matthias Dammes



Tomb Raider und Lara Croft sind heute als ganzes so ikonisch wie seinerzeit der legendäre Kampf mit dem T-Rex.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DES JAHRES:

- Duke Nukem 3D
- Civilization 2
- C&C: Alarmstufe Rot
- Descent 2
- Wing Commander 4: The Price of Freedom
- Master of Orion 2
- Tomb Raider
- Quake
- Z
- Jagged Alliance: Deadly Games
- Baphomets Fluch
- Grand Prix 2

Ich habe 1996 aus vielen Gründen sehr gut in Erinnerung. Da wäre etwa der Europameister-Titel der deutschen Nationalmannschaft im Mutterland des Fußballs. Dieser Titel hat mir zudem dank eines Gewinnspiels den ersten eigenen Fernseher in meinem Zimmer beschert. Im selben Jahr muss es auch gewesen sein, dass ich erstmals einen eigenen PC bekam. Fortan war ich nicht mehr auf begrenzte Spielzeit am Rechner meines Vaters angewiesen. Die neu gewonnene spielerische Freiheit konnte dann in diesem Jahr auch gleich ausgiebig genutzt werden, denn ein Hochkaräter jagte den nächsten. So ging unter anderem der Boom der Echtzeitstrategie weiter. Anders als Sascha konnte mich das erste Command & Conquer vom Vorjahr noch nicht so richtig überzeugen, dafür war ich dann umso mehr Fan von Alarmstufe Rot. Dazu trug auch das völlig abgefahrene Setting bei. Albert Einstein reist in das Jahr 1924 zurück, um Hitler zu töten und den Zweiten Weltkrieg zu verhindern. Das führte aber unweigerlich zum Weltkrieg zwischen Stalins Sowjetunion und den westlichen Verbündeten. Ich habe aber nicht nur die Kampagnen rauf und runter gespielt. Alarmstufe Rot war zudem ein Dauerbrenner auf LAN-Parties mit Schulfreunden, für die man auch gerne mal die stundenlangen Einrichtungsorgien des Koaxial-Netzwerkes in Kauf genommen hat. Wenn man danach die Basis eines unvorsichtigen Kumpels mit nur einer Tanja zerlegt, war es das am Ende alles wert. Damals wurde zwar in Deutschland noch gerne alles zensiert, was in Alarmstufe Rot die Soldaten zu Cyborgs machte, aber das war uns Steppkes scheißegal.

1996 ist auch das Jahr, in dem 3D-Grafik immer stärker in den Fokus rückte. Im Oktober erschien mit der 3dfx Voodoo die erste sogenannte 3D-Beschleunigerkarte auf den Markt. Passend dazu kam Ende des Jahres mit Tomb Raider auch ein gewaltiger Hit auf den Markt, der der neuen Technik enormen Vorschub leistete. Ich bin mir nicht mehr sicher, ob ich selbst schon 1996 eine 3D-Karte besaß und Tomb Raider gespielt habe. Das kann auch erst etwas später passiert sein. Das ändert aber nichts an der Wirkung, die dieses Spiel auf mich hatte. Nachdem ich bis dahin hauptsächlich Spiele mit 2D-Grafik gespielt hatte, eröffnete sich eine ganz neue Art, ein Computerspiel zu erleben. Aber nicht nur die Technik, auch Lara als Heldin und ihr Abenteuer haben mich fasziniert. Ich bin der Reihe seitdem bis heute treu. Gleiches gilt für Civlization. Ich hatte mich zwei Jahre zuvor mit CivNet erstmals in das Rundenstrategie-Epos von Sid Meier verliebt. 1996 erschien mit Civ 2 dann einer der besten Teile der Reihe, der mich mehr als einmal die Zeit vergessen ließ, weil ich nur noch eine Runde spielen wollte. Zu guter Letzt möchte ich hier auch noch Baphomets Fluch erwähnen. Für jemanden, der mit klassischen Lucas-Arts-Adventures wie Monkey Island angefangen hat, war das schick aussehende Abenteuer von Revolution Software genau das Richtige. Protagonist George Stobbart und seine Begleiterin Nicole Collard waren mir auch sofort sympathisch, sodass mir die Jagd nach dem Templerorden gleich noch viel mehr Spaß gemacht hat. ❑



Alarmstufe Rot hat viele Mechaniken des ersten Command & Conquer übernommen, sie aber in ein neues Szenario gepackt.

1997

„Dunkle Kerker, volle Stadien und eine nervige Anfangs-Quest“

Sascha Lohmüller



Ab in den Dungeon, ab ins Internet – das war 1997 eines der größten Themen für mich persönlich. Auch wenn der zweite Teil des Action-RPGs sicherlich in allen Belangen das bessere Spiel war. Und noch einmal weitaus mehr meiner Freizeit fraß, doch dazu später mehr!

DIE WICHTIGSTEN TITEL DES JAHRES:

- **Comanche 3**
- **Dungeon Keeper**
- **Tomb Raider 2**
- **Ultima Online**
- **Monkey Island 3**
- **Anstoss 2**
- **Age of Empires**
- **Star Wars: Jedi Knight**
- **Fallout**
- **Quake 2**
- **Star Wars: X-Wing vs. TIE Fighter**
- **Blade Runner**
- **Myth**
- **Total Annihilation**
- **Incubation**
- **Diablo**

Zurückblickend ist es immer wieder erstaunlich, wie viele der Highlights aus unserer Liste ich in den meisten 90er-Jahrgängen nicht nur gespielt, sondern geradezu gesuchtet habe. Hat das was mit dieser ominösen Jugend und der damit verbundenen Freizeit zu tun? Wäre wohl mal eine Studie wert. Wie dem auch sei: Bereits ein paar Seiten zuvor habe ich ja schon berichtet, dass die X-Wing-Reihe neben Wing Commander 3 und 4 wohl die letzte Gelegenheit war, einen klassischen Joystick zu benutzen. Klar, auch heute habe ich noch einen im Regal stehen, aber um zu überprüfen, wann ich den zuletzt benutzt habe, müsste ich erst im Turm ein paar alte Folianten durchgehen. Die meiste Zeit in diesem Jahr steckte ich aber ganz klassisch in zwei besonders PC-typische Genres: Strategie und Rollenspiel. Da wäre zum Beispiel Fallout. Der Endzeit-Trip hat mich damals bereits mit dem ersten Teil zum Fan gemacht, für den geistigen Vorgänger Wasteland war ich tatsächlich zu jung, auch wenn es sich komisch anfühlt, das auszuschreiben. Vor allem erschlug mich das Spiel mit einer wirklich riesigen, frei bereisbaren Welt. Damals wie heute nervig fand ich nur die Start- bzw. Hauptquest, bei der ich in einem bestimmten Zeitrahmen den Wasser-Steuerungschip für den Bunker beschaffen sollte. Klar, ergibt grundsätzlich Sinn, schließlich soll der Vault nicht verdursten, aber ich habe mir diverse Male Spielstände verhunzt, weil ich mich von irgendeinem anderen Mist viel zu lang habe ablenken lassen.

Noch einmal mehr Zeit habe ich in Dungeon Keeper versenkt. Hier gefiel mir hauptsächlich die gänzlich neue Perspektive, mal als Bösewicht ein Fantasy-Reich zu unterjochen – denn wann spielt man schon mal die Bösen? Doch auch spielerisch war das Kerker-Management ein richtiger Hit, der mich viele, viele Stunden mit der Suche nach dem perfekten Dungeon-Layout beschäftigte. Teil 1 und 2 schlummern dank Gog noch heute auf meiner Festplatte und werden in regelmäßigen Abständen angeworfen. Anstoss 2 war in diesem Jahr zudem der erste Fußball-Manager, in den ich RICHTIG viel Zeit versunken habe. Das mag damit zusammenhängen, dass meine Schalker endlich mal was gewonnen hatten, aber auch vielleicht damit, dass Teil 2 der Reihe wirklich ein sehr rundes Produkt war – anders als der komplett verhunzte Bundesliga Manager 97 im Jahr zuvor, auf den ich mich nach Professional und Hattrick eigentlich gefreut hatte. Bis heute wundere ich mich darüber, dass bei meiner Installation nach geraumer Zeit immer eine WAV-Datei im Verzeichnis auftauchte, die einen Soundclip aus Das Leben des Brian enthielt. Die Disc war natürlich original. Falls ein Entwickler das hier liest: Bitte um Aufklärung :D Die meiste Zeit 1997 fraß aber sicherlich Diablo – der erste Titel, den ich regelmäßig im damals brandneuen Internet gespielt habe. Und für den ich damals noch permanent eine der ISDN-Leitungen blockierte. Die Monsterhatz von Blizzard habe ich so oft durchgespielt, dass mein Solo-Krieger am Ende die Hydra auf Stufe 15 erlernt hatte – was nur möglich war durch einen Folianten, der einmalig pro Durchgang erschien. Das Mana des Haudraufs hat zwar nur für 2-3 Casts gereicht, aber lustig war es allemal! ❑

Einfach mal dopen? Damit waren die Stars von Zwietracht Frankfurt – wie etwa Uwe Dundewald und Oka Dekolov – natürlich noch leistungsfähiger, man sollte sich aber nicht erwischen lassen!

1998



Matthias Dammes

„Das Jahr mit den wohl meisten Meisterwerken und Meilensteinen“



Unreal begeisterte 1998 vor allem mit neuen Grafikmaßstäben und grandiosem Gameplay (Bild: MobyGames)



Half-Life sah zwar auch sehr gut aus, glänzte aber in erster Linie mit hervorragender Atmosphäre und Story.

Aus heutiger Sicht betrachtet ist 1998 vermutlich eines der besten Jahre, die es für Videospiele jemals gegeben hat. Die Zahl der hochkarätigen Titel sprengt locker den Rahmen, den ich hier auf dieser Seite zur Verfügung habe. Die Liste rechts zeigt nur einen kleinen Ausschnitt dessen, was Spieler in diesem Jahr begeistert hat. Schaut man über den Tellerrand des PCs hinaus, wird dieser Eindruck noch deutlicher. Mit The Legend of Zelda: Ocarina of Time erschien auf dem Nintendo 64 insbesondere das bis heute bestbewertete Spiel aller Zeiten. Für PC-Spieler zeichnete sich das Jahr unter anderem dadurch aus, dass gleich zwei Spiele das Shooter-Genre neu definiert haben. Mit Half-Life und Unreal wurden neue Maßstäbe gesetzt, die für viele Jahre die Messlatte für das Genre bilden sollten. Für die jeweiligen Entwicklerstudios waren es die Durchbrüche, die den Anfang ihrer heutigen Größe markierten. Half-Life-Entwickler Valve legte die Grundlage, die später zu Steam führen sollte. Die Unreal-Macher von Epic Games revolutionierten die Industrie mit ihrer Unreal Engine. Auch ich war damals vorwiegend von Unreal begeistert. Die Grafikpracht war für damalige Verhältnisse einfach unfassbar. Mit 15 war ich damals noch recht einfach gestrickt, daher wusste ich die Brillanz der Atmosphäre und Erzählung von Half-Life leider erst ein paar Jahre später zu schätzen. Aber besser spät als nie.

Viel mehr Zeit habe ich dafür damals mit Siedler 3 verbracht. Schon seit dem ersten Teil auf dem Amiga, hatte ich meine Freude am gemütlichen Aufbauspaß aus Deutschland. Der dritte Teil ist für mich in der Retrospektive vermutlich der beste, aber da scheiden sich die Geister. Bedauerlicherweise ließ die Serie danach spürbar nach. Große Begeisterung konnte bei mir in diesem Jahr auch Thief auslösen. Was insofern bemerkenswert ist, als ich damals eigentlich noch nicht so ein geduldiger Spieler war. Aber das Stealth-Rezept funktionierte hier einfach hervorragend. Ich sehe es noch heute vor meinem inneren Auge, wie ich mir mit Wasser- und Moospfeilen einen Weg durch die Level bahne. Als notorischer Bioware-Fan kann ich hier natürlich Baldur's Gate nicht unerwähnt lassen. Das Spiel, das für das kanadische Studio den großen Durchbruch bedeutete und ihnen den Ruf als exzellente Rollenspiel-Experten einbrachte. Persönlich habe ich es vermutlich noch nicht direkt 1998 gespielt, was auch daran liegt, dass das Spiel erst wenige Wochen vor Jahresende erschien. Es gehört dennoch zu den Titeln, die in dieser Zeit meine Begeisterung für Rollenspiele geprägt haben, auch wenn ich ehrlich gesagt mit Icewind Dale zwei Jahre später etwas mehr Spaß hatte. ❑

Baldur's Gate orientierte sich am beliebten Dungeons&Dragons-System und katapultierte Bioware in die erste Liga.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DES JAHRES:
Half-Life
Unreal
Starcraft
Thief
Die Siedler 3
Grim Fandango
Baldur's Gate
Fallout 2
Falcon 4.0
Rainbow Six

1999

„Der endgültige Durchbruch der MMOs – und ein düsteres Meisterstück“

Sascha Lohmüller



Der Spielstart, bei dem ihr in einem Leichenschauhaus erwacht und von einem sprechenden Totenschädel begrüßt werdet, ist heute Kult. Im Bild: die Enhanced Edition von Planescape: Torment.



Hübsch ist anders, und doch ist die Waldelfenstadt Kelethin samt Soundtrack durch hunderte wundervolle Stunden auf dem Everquest-Community-Markt hier in mein Gehirn gebrannt.

Dass ich mit der Dungeon-Keeper-Reihe viele, viele Stunden Spaß hatte und auch heute noch habe, konntet ihr ja bereits vor zwei Seiten lesen. Von daher: Für Teil 2 gilt dasselbe wie für Teil 1. Es ist wunderbar, mal der Böse zu sein und in das Design meiner Verliese steckte ich unzählige Stunden. Doch im Jahre 1999 erschienen zwei Spiele, die mich noch weitaus mehr geprägt haben – so sehr wie vielleicht gerade mal eine Handvoll weiterer Titel. Das erste davon hört auf den im ersten Moment etwas ungewöhnlichen Namen Planescape: Torment. In diesem klassischen RPG verkörpert ihr den Namenlosen, einen mit Tattoos und Narben übersäten Muskelprotz, der bereits zahlreiche Leben durchlebte und sich doch an nichts erinnern kann. Was skurril und mysteriös beginnt, geht auch genauso weiter, denn die zugrunde liegende Planescape-Welt – ein Sub-System des RPG-Hits Dungeons & Dragons – spielt in Sigil, einer Stadt im Mittelpunkt des Multiversums, die alle bekannten Realitäten miteinander verbindet. Entsprechend abgedreht und abwechslungsreich sind die Schauplätze des Interplay-Klassikers. Mich haben vor allem damals die düstere Atmosphäre und die zwischen Komik und Melodramatik wechselnde Story komplett in ihren Bann gezogen. So sehr, dass ich mir damals das Kampagnen-Set zu Planescape zulegte und versuchte, meine Shadowrun- und AD&D-Gruppen dazu zu überreden. Ist leider nie passiert, weswegen die Box nach wie vor im Regal vor sich hinschlummert. Irgendwann…

Das zweite, mindestens genauso wichtige Spiel 1999 ist für mich Everquest. Ultima Online war leider noch an mir vorbeigezogen, zumal ich den Grafikstil des Origin-MMOs nicht unbedingt mochte. Anders bei Everquest: Die 3D-Optik erinnerte an die ersten Elder-Scrolls-Titel, das Fantasy-Universum mit seinen Elfen, Orks, Drow, Trollen und Halblingen an Meisterwerke von Tolkien. Und da mittlerweile die erste Flatrate ins Haus gekommen war, stand dem dauerhaften Online-Spaß dann auch nichts mehr im Wege. Die ersten Jahre „hinderte“ mich mein Abitur zwar noch daran, richtig ins Raid-Geschehen einzusteigen, spätestens mit dem zweiten Add-on Scars of Velious allerdings gab es dann tatsächlich keine freie Minute mehr, in der ich mit meinem Rogue nicht durch Norrath streifte auf der Suche nach Loot, Exp, „rare mobs“ und Raidbossen. Was die Zeit in Everquest aber besonders schön machte, ist das damalige Community-Gefühl. EQ war ein eher langsames Spiel, in dem man auch schon mal mehrere Minuten Mana regenerierte, bis der nächste Gegner dran war. Entsprechend wurden aus Mitspielern durch viele Gespräche schnell Freunde, mit denen ich teilweise heute noch Kontakt habe. Eine wundervolle Zeit, die erst mit dem Release von WoW langsam ein Ende fand. ❑

DIE WICHTIGSTEN TITEL DES JAHRES:
System Shock 2
Age of Empires 2
Jagged Alliance 2
Dungeon Keeper 2
Planescape: Torment
Everquest
C&C: Tiberian Sun
Outcast
Homeworld
Alpha Centauri
Freespace 2

Das perfekte Kerkerlayout: Doofe Idee für eine Vox-Dokusoap, bei Dungeon Keeper 1 und vor allem 2 aber eine Aufgabe, die stundenlang bestens beschäftigte.

2000

„Denkwürdige Rollenspiel-klassiker und der Siegeszug der Mods“

Sascha Lohmüller



You must gather your party before venturing forth – machen wir doch gerne, wenn uns die Reise wie in den Baldur's-Gate-Spielen an unzählige erinnerungswürdige Orte führt. Auch hier im Bild: die Enhanced Edition des Klassikers.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DES JAHRES:

- No One Lives Forever
- Baldur's Gate 2
- Deus Ex
- Diablo 2
- Anstoss 3
- Counter-Strike
- Die Sims
- C&C: Alarmstufe Rot 2
- The Longest Journey
- Shogun: Total War
- American McGee's Alice

Und weiter geht es direkt mit den prägendsten Titeln meiner Gaming-Historie. Neben Everquest und Planescape: Torment müssen nämlich auch Baldur's Gate 2 und Diablo 2 in dieser Liste aufgeführt werden. Und, wenn man es ganz genau nimmt, auch Counter-Strike. Doch fangen wir von vorn an: Mit dem ersten Baldur's Gate verbinde ich wundervolle Erinnerungen, obwohl man merkt, dass bei BG2 von den Entwicklern gewaltige Fortschritte in Sachen Spieldesign gemacht wurden. Doch nicht nur das, Baldur's Gate 2 wirkte in allen Bereichen runder als der eh schon großartige Vorgänger. Die Welt war größer, die Klassenauswahl vielfältiger, das AD&D-Regelwerk tiefgreifender, die Story epischer, der Sound wohlklingender – es hat seine Gründe, dass der Interplay-Klassiker von Bioware auch heute, 22 Jahre nach Release, noch zu den besten Rollenspielen aller Zeiten gezählt wird. Aktuell spiele ich privat die Enhanced Editions der Klassiker und habe gerade mit BG1 angefangen – BG2, Icewind Dale und Planescape: Torment sollen dann noch folgen. Das ist a) für meine Freizeit äußerst tödlich und b) ein gutes Zeichen, dass wir es hier mit zeitlosen Klassikern zu tun haben. Dass ich zu jener Zeit (~1997-2001) regelmäßig an Pen&Paper-Runden teilnahm, trug sicher sein Übriges dazu bei. Doch man kann ja nicht immer mit Papier, Bleistift, Bier und Pizza im Keller hocken. Manchmal will man schließlich auch mit Rechner, Monitor, Bier und Pizza im Keller hocken – LAN-Partys waren trotz des mittlerweile verbreiteten Internets nach wie vor äußerst angesagt.

Einer der Dauerbrenner damals: Diablo 2. Das hatte den weitaus besseren Netzcode als noch der Vorgänger und gab uns vor allem die Möglichkeit, mit unseren solo hochgezüchteten Charakteren gemeinsam auf Dämonenjagd zu gehen – auch wenn das manchmal etwas langweilig wurde, wenn der eine Kollege mit seinem Level-85-Necromancer dabei war und den Bildschirm schon gesäubert hatte, bevor man etwas anklicken konnte.

Noch viel mehr Zeit fraß damals in unseren Rechner-Camps aber eine Mod – Counter-Strike. Während wir uns anfangs noch in Quake oder Unreal im Deathmatch gegenseitig über den Haufen schossen, konnten wir uns hier zu Teams zusammenschließen und sogar sowas wie eine Taktik entwickeln. Schnell kristallisierten sich Lieblings-Maps heraus, jeder hatte seine bevorzugte Waffe und auch die Teams bildeten sich nach einer Weile von selbst. Zwar wurde auch viel geflucht – etwa wenn man mal wieder von hinten „gemessert“ oder in de_aztec mit einer AK-47 weggesnipert wurde –, aber im Grunde war Counter-Strike ein einziger, launiger Räuber-und-Gendarm-Spaß. Später endete das sogar darin, dass es in unserer Gymnasiums-Stufe zwei oder drei konkurrierende Clans gab, die sich auf lokalen, größeren LANs in Turnieren wiedersahen. Ich kann mich noch an ein solches Turnier erinnern, es muss in Essen gewesen sein, bei dem mein Clan im Finale stand. In der alles entscheidenden letzten Runde war noch jeweils ein Spieler übrig. Leider war die Konkurrenz etwas treffsicherer und gewann das Turnier mit ganzen 12 Lebenspunkten Vorsprung. Als Belohnung bekam jeder der Kontrahenten eine 3D-Surround-Anlage für den PC. Der Preis für unseren zweiten Platz: eine Disc-Version von Linux. Danke auch. ❑


Engel, Dämonen, Untote, Monster, Zauberer – in der düsteren Welt von Diablo wird kein Mittelalter-Fantasy-Klischee ausgelassen. Teil 2 ist für mich immer noch der Höhepunkt der Reihe. Zum Glück gibt es Resurrected!

2001

„Sagenwelten, Wüstenwürmer und Skaldengesang“

Sascha Lohmüller

DIE WICHTIGSTEN TITEL DES JAHRES:

- Black & White
- Max Payne
- Commandos 2
- Gothic
- Mechwarrior 4
- Emperor: Schlacht um Dune
- Operation Flashpoint
- Dark Age of Camelot
- Wizardry 8
- Tropico
- Stronghold
- Serious Sam

Andere Kollegen würden euch an dieser Stelle wahrscheinlich berichten, wie toll doch die Gothic-Reihe ist, wie sehr sie sich ob der Versprechen von Peter Molyneux auf Black & White gefreut haben. Wie großartig das düstere Max Payne war und wie taktisch anspruchsvoll die Gefechte in Commandos 2 doch sind. Der Rest der Redaktion ist allerdings so flott wie ein Rudel sedierter Faultiere, weswegen ich jetzt hier über das Jahr 2001 schwadronieren darf. Und da ich nie allzu warm mit der Gothic-Reihe wurde, Max Payne erst nach Jahren irgendwann mal nachholte, Black & White von vornherein ignorierte und mit Taktik-Gedöns eh nichts anfangen kann, verschiebe ich den Fokus einfach mal. Ha! Gab ja noch genug Hochkarätiges, was da 2001 so herauskam.



Emperor: Schlacht um Dune war eine Neuinterpretation des Klassikers Dune 2 – die Sandwürmer waren weitaus imposanter.

Etwa Emperor: Schlacht um Dune. Das lebt heute zwar vor allem von seinem Namen und kommt auch in der Retrospektive oft nicht übermäßig gut weg, sahnte damals aber durchaus gute Wertungen ab. Ich hatte mich vor allem auf das Echtzeitstrategiespiel gefreut, weil ich nach wie vor ein Riesenfan von Dune 2 bin, das mir einst das Genre näherbrachte. Zudem finde ich die literarische Vorlage von Frank Herbert … interessant. Zumindest interessant genug, dass ich mir den kompletten Dune-Zyklus vor ein paar Jahren als extradicke Ausgabe im Ledereinband zulegte. Und Emperor enttäuschte mich auch überhaupt nicht. Qualitativ konnte es natürlich nicht mit dem Klassiker oder Genre-Größen wie C&C und Warcraft mithalten, für ein paar Stunden Kampagnen-Unterhaltung war der erneute Ausflug nach Arrakis aber absolut zu gebrauchen. Ebenfalls in dieser Hinsicht erwähnenswert ist Stronghold. Als großer Fan der Einigel-Taktik – ich war nie der große Rusher, zu meinem Multiplayer-Verhängnis – trifft die Burgenbausimulation genau meinen Geschmack. Allerdings konnte ich mit den Nachfolgetiteln der Reihe dann irgendwie nicht mehr allzu viel anfangen.

Apropos anfangen: 2001 war ich, wie vor zwei Seiten bereits erwähnt, voll drin im Raidgeschehen von Everquest. Nichtsdestrotrotz ließen es sich ein paar Gildenkollegen und ich nicht nehmen, hin und wieder einmal in anderen Genrevertretern vorbeizuschauen. Das geht manchmal schief, wie beim völlig unfertigen, hanebüch schlecht balancierten Horizons oder beim Endgame-losen Age of Conan, manchmal aber macht so ein „MMO-Seitensprung“ auch mal richtig Laune. So etwa bei Dark Age of Camelot. Angesiedelt in einer Fantasy-Welt, die grob auf den Mythen West- und Nord-Europas basiert, war hier das herausragende Feature das Fraktionen-PvP-System. Denn die drei Reiche Midgard (nordische Mythologie), Hibernia (irisch-keltische Mythologie) und Albion (englische Mythologie bzw. Artus-Sagen) hauen sich in DAoC permanent die Hucke voll und streiten um die Vorherrschaft in einem großen Grenzgebiet. Das, und die Tatsache, dass ich hier einen Skalden – also einen Wikinger-Barden – spielen konnte, reichte schon, um mich für 2-3 Monate von Everquest abzulenken. Damals gar nicht so einfach. Zu guter Letzt noch eine Anekdote: Während einer LAN-Party probierten wir auf Drängen eines Kollegen auch Operation Flashpoint aus. Als typische CS-Spieler lagen wir nach etwa einer Minute durch einen gegnerischen Sniper im Staub. Nach 20 Minuten Warten wechselten wir dann wieder zurück zu CS. Es hat nicht sollen sein, OPF. ❑


Zum Erobern einer Burg ganz hilfreich: ein Rammbock.

2002

Christian Fuß

„Bei Innos und Poseidon! Ein göttliches Jahr für RTS und Rollenspiele“



Das beste Age of Empires ist für mich der Teil mit den Monstern drin.



Warcraft 3: Ein Multiplayer-Meilenstein mit fantastischer Solo-Kampagne.

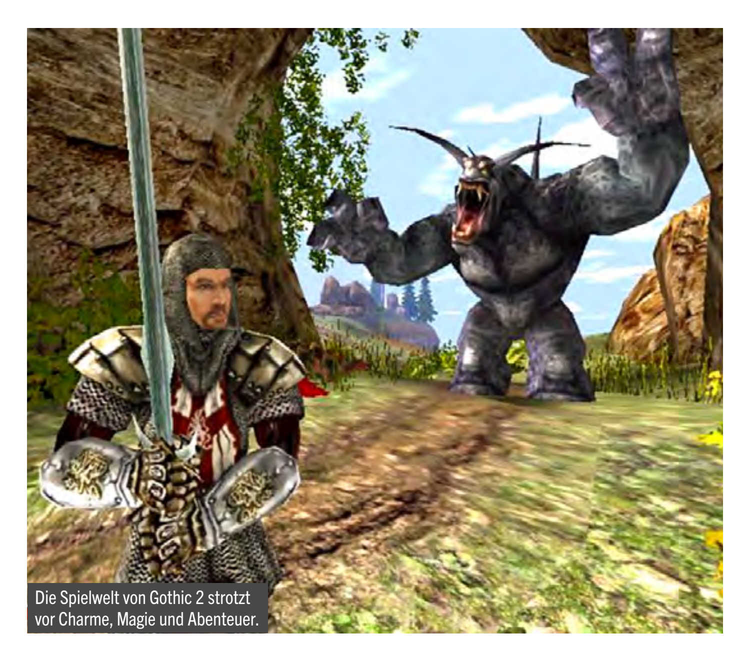
Nachdem 2001 mit dem Release von Gamecube und der ersten Xbox die sechste – und in meinen Augen beste – Konsolengeneration vervollständigt wurde, gab es dann schon 2002 bei mir im Freundeskreis eigentlich niemanden, der nicht mindestens eine der Dinger besaß. Das Nonplusultra in Sachen gemeinsames Gaming war aber am Ende immer noch die LAN-Party. Ego-Shooter wie Unreal Tournament 2003 oder Battlefield 1942 und Command & Conquer: Renegade bereicherten dabei viele unserer regelmäßigen und höchst exklusiven Kellerkinder-Konvents. Auch Strategiespiele wie das im Vorjahr veröffentlichte Empire Earth oder das taufrische Warcraft 3 waren Dauerbrenner und eigentlich auf jeder Festplatte gesetzt.

Vor allem aufgrund der genialen Einzelspielerkampagne gilt Warcraft 3 noch heute als einer der besten RTS-Titel überhaupt. Ich würde allerdings auch noch das im selben Jahr erschienene Age Of Mythology von Ensemble Studios mit in diese Kategorie stecken. Auch AoM verfügt über eine abwechslungsreiche und spannende Solo-Kampagne und ließ verschiedene Götterpantheons gegeneinander zu Felde ziehen, lange bevor Kratos Griechenland verließ.

So genial Age of Empires 1 & 2 waren, der Wechsel vom historischen zum fantastischen Setting verlieh der Reihe frische Impulse und erweiterte das Gameplay um spektakuläre neue Einheiten, Fähigkeiten und Effekte. Außerdem war der Soundtrack passend zum Thema absolut episch. Der Kampfmusik-Track hängt mir heute noch als Ohrwurm im Kopf.

2002 erschien außerdem der grandiose erste Teil der Mafia-Reihe, der uns so essenzielle Verbrecher-Erfahrungen wie das Erhalten von Strafzetteln beim Überfahren roter Ampeln bescherte.

Der Titel des Spiels des Jahres muss dann aber eigentlich an Gothic 2 gehen. So innovativ, perfekt ausbalanciert, ästhetisch oder mechanisch beeindruckend andere Titel auch sein mögen, der einzigartige Charme der Gothic-Reihe funktioniert komplett losgelöst von bürgerlichen Qualitätskategorien. Bis heute warten Fans auf einen würdigen Nachfolger zu dem Kultklassiker. Weder das maßlos überhypte Gothic 3, noch Arcania oder die Risen-Spiele boten ein ähnlich dichtes, lebendiges und gleichzeitig umfangreiches Spielerlebnis. Das im gleichen Jahr erschienene TES: Morrowind mag an vielen Fronten das einflussreichere RPG sein, was Gothic 2 richtig macht, macht es aber verdammt richtig. ❑



Die Spielwelt von Gothic 2 strotzt vor Charme, Magie und Abenteuer.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DES JAHRES:

- Mafia
- Unreal Tournament 2003
- Warcraft 3
- Age of Mythology
- No One Lives Forever 2
- Star Wars: Jedi Knight 2
- GTA 3
- Gothic 2
- Battlefield 1942
- TES: Morrowind
- Civilization 3
- Anno 1503
- Neverwinter Nights
- Dungeon Siege
- Hitman 2
- Medival: Total War
- C&C: Renegade

2003

„Ein Traumjahr für Star-Wars-Fans mit einem Hang zu Videospielen“

Matthias Dammes


Was in KotOR als Überlebenskampf eines einzelnen republikanischen Soldaten beginnt, wird zu einer epischen Story.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DES JAHRES:

- Star Wars: Knights of the Old Republic
- GTA: Vice City
- Splinter Cell
- Max Payne 2
- C&C: Generäle
- Star Wars: Jedi Knight – Jedi Academy
- Unreal 2
- Freelancer
- Prince of Persia: The Sands of Time
- Star Wars Galaxies
- Rise of Nations
- Warcraft 3: The Frozen Throne
- Call of Duty
- Tron 2.0
- Beyond Good & Evil

Für mich als Star-Wars-Fan war das Jahr 2003 von ganz besonderer Bedeutung und ist es eigentlich bis heute. Gleich drei großartige Titel aus unterschiedlichen Genres verwöhnten uns. Für eher action-orientierte Abenteuer sorgte mit Jedi Knight: Jedi Academy der vierte und letzte Teil der legendären „Dark Forces/Jedi Knight“-Reihe. Nun wird Jedi Academy allgemeinhin schlechter als sein genialer Vorgänger Jedi Outcast angesehen. Aber ich hatte trotzdem immernoch verdammt viel Freude eine Star-Wars-Welt nach Episode 6 zu erleben, die auch heute noch besser erzählt wird als alles was Disney mit der Sequel-Trilogie gemacht hat. Auch wenn ich diesmal nicht mehr Kyle Katarn verkörpern durfte und mir der Charakter von Jaden Korr nicht so sehr ans Herz wuchs – sich bei Meister Skywalker ins Jedi-Training zu begeben, war dennoch ein tolles Erlebnis. In jedem anderen Jahr wäre Jedi Academy vermutlich auch mit Abstand das Beste was Star-Wars-Fans passieren konnte. Aber gegenüber den anderen beiden Titeln im Krieg-der-Sterne-Universum, die in diesem Jahr ebenfalls erschienen, verblasst der Titel von Raven Software zu einer Randnotiz. Es war nämlich auch das Jahr von Knights of the Old Republic, dem wohl besten Star-Wars-Spiel und einem der besten Rollenspiele, die jemals gemacht wurden. Die Entwickler von Bioware schufen damit nicht nur eine komplett neue Ära innerhalb von Star Wars, sondern auch ein Rollenspiel-Erlebnis der Extraklasse. Bis heute haben sich mir großartige Charaktere wie HK-47, Bastila Shan, Mission Vao und Canderous Ordo eingebrannt. Sie alle steckten in einer packenden Geschichte mit einem der wohl genialsten Plot-Twists aller Zeiten, der auch mich damals förmlich von meinem Stuhl hat rutschen lassen.

Ja und dann war da ja noch Star Wars Galaxies. Ein Spiel das bis heute einen ganz besonderen Platz in meinem Herzen innehat. Es war mein erste Online-Rollenspiel, noch bevor der WoW-Virus die ganze Welt angesteckt hatte. Es ist für mich auch weiterhin das beste MMORPG, das ich jemals gespielt habe. Diese unglaubliche Freiheit, in der man sich selbst als ein integraler Bestandteil des Star-Wars-Universums begreifen konnte, ist unerreicht. Diese Sandbox, die uns so vieles ermöglichte, hat mir zu Freundschaften verholfen, die noch heute existieren, obwohl wir schon längst nicht mehr in virtuellen Welten zusammen unterwegs sind. Schade, dass das Spiel sterben musste. So, nun habe ich soviel über Star Wars gelabert, da bleibt mir ja kaum noch Platz für die anderen großartigen Spiele des Jahres. Da gab es zum Beispiel noch GTA: Vice City, für mich nach wie vor das beste GTA überhaupt. Warcraft 3 bekam mit The Frozen Throne eine fantastische Erweiterung. Wer sein RTS lieber etwas futuristischer mag, kam mit Command & Conquer: Generäle voll auf seine Kosten. Es erschien in diesem Jahr auch das allererste Call of Duty. Damals ein Weltkriegsshooter, mit Inspirationen bei Medal of Honor und einer erstklassigen Einzelspiel-Kampagne. Es war der Startschuss für eine der erfolgreichsten Spielereihen überhaupt. ❑


Mit Fremden und Freunden zusammenzukommen und Rebellenabschaum jagen – ein typischer Nachmittag im Jahre 2003.

2004

„Eines der besten Spiele aller Zeiten überschattet alles – das Jahr von HL2.“

Sascha Lohmüller



Half-Life 2 war im Endeffekt natürlich soviel mehr als nur ein einfacher Shooter – und doch machen die Ballerpassagen nach wie vor Laune.



Everquest 2 war ein durchaus gutes Spiel, fand aber zwischen seinem Vorgänger und WoW keine Nische – für EQ-Fans viel zu leicht, für Einsteiger zu kryptisch. Bei Release war es zudem noch unfertig und übertrieben hardware-hungrig.

Ich denke, die meisten sind sich einig, welches Spiel in diesem Jahr das mit Abstand wichtigste war, trotz der doch gut gefüllten Liste ein paar Zentimeter weiter rechts. Natürlich Sacred. Nein, Spaß beiseite, 2004 wird natürlich durch den Release von Half-Life 2 dominiert, das zusammen mit Wing Commander 3 den Rekord für das am besten bewertete Spiel unserer Heftgeschichte hält – zumindest im alten 100er-System. Und die damalige 96 war absolut verdient, denn Half-Life 2 war ein bahnbrechendes Spiel, und das in vielerlei Hinsicht. Derart ausgearbeitete Storys waren damals in Shootern etwa eine Seltenheit, von der tollen Spielwelt und der flotten Inszenierung ganz zu Schweigen. Auch die Technik, allen voran die revolutionäre Physik-Engine, war ein echter Hammer. Und: Half-Life 2 war sicherlich letztlich mit der Hauptgrund, dass sich Steam endgültig als akzeptierte Vertriebsplattform durchsetzen konnte – obschon die Kritik damals nicht gerade leise war. Auch ich habe den Shooter natürlich heiß und innig geliebt und noch heute streue ich hin und wieder ein gelangweiltes „Blablabla, Mr. Freeman“ in Gespräche ein. Was die viel zu jungen Kollegen um mich herum meistens mit verwirrten Blicken quittieren. Kretins. Ich muss aber auch etwas beichten: Die beiden Episoden-Add-ons wollte ich von Anfang an nachholen, wenn Episode 3 dann erschienen ist. Schade.

Counter-Strike: Source machte aus einer erfolgreichen Mod einen erfolgreichen Release-Titel – ein Teil der Fans blieb allerdings erstmal noch bei der Mod-Variante.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DES JAHRES:

Half-Life 2
Rome: Total War
Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde
Far Cry
Unreal Tournament 2004
Die Sims 2
Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Spellforce: Breath of Winter
Doom 3
Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Counter-Strike: Source
City of Heroes
Sacred
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay
Thief: Deadly Shadows
Warhammer 40K: Dawn of War
Everquest 2

Von den übrigen Titeln auf der Liste hat mich 2004 dann leider keines so wirklich abgeholt. Counter-Strike: Source ist sicher toll, aber meine CS-Clan-Zeit war eben seit dem Abi so langsam vorbei. Gleiches gilt für Unreal Tournament 2004 – gespielt hab ich's, aber eine so innige Liebe wie beim indizierten Erstling mit seinen Facing-Worlds-Instagib-Matches wurde es dann nicht mehr. Sacred habe ich zur Hälfte durchgespielt und bin dann lieber wieder zurück zu Diablo 2 gewechselt, statt Doom 3 und Far Cry gab es eben auch Half-Life 2. Und bei Everquest 2 gibt es sogar einen genauen Zeitpunkt, wann ich mit dem Spiel abgeschlossen hatte. Als Fan des ersten Everquest habe ich natürlich mit ein paar Gildenkollegen in den zweiten Teil reingeschaut, vor allem das Housing hat meinen Briganten gut unterhalten. Nach gut vier Wochen jedoch wurde meine mühsam eingerichtete Bude (inkl. diverser EQ1-Veteranen-Belohnungen an den Wänden) durch einen Bug gelöscht, als ich gerade die virtuelle Miete zahlen wollte. Der per /petititon kontaktierte GM kommentierte das grob paraphrasiert aber nur mit „Tja. Hast dich bestimmt verklickt, Pech gehabt. Tschüss.“ Meine Reaktion waren dann zwei zielgerichtete Klicks auf „Abo deaktivieren“ und „WoW-Open-Beta herunterladen“. Tja, Pech gehabt, tschüss. ❑

2005

Sascha Lohmüller

„World of Warcraft erscheint – und verändert die Gaming-Welt für immer.“



Nach dem Start auf einem PvP-Server auf Allianz-Seite wechselte ich schnell die Seiten und machte mit meiner ersten Gilde die Raids von Vanilla-WoW unsicher – leider hielt die Gilde nur bis kurz vor BC durch.



Es kann noch so sehr durch neuere Filme und peinliche Fan-Videos ins Lächerliche gezogen werden: Als Kind der 80er gibt es wenig Cooleres als Lichtschwert-Kämpfe. In KotOR 2 kamen wir da voll auf unsere Kosten.

Was für ein Jahr! Ich weiß, die meisten Menschen – mich eingeschlossen – erachten Star Wars: Knights of the Old Republic als das bessere Spiel im Vergleich zum direkten Nachfolger. Ich möchte hier aber mal eine Lanze für KotOR 2 brechen, denn das Obsidian-Rollenspiel wischt trotzdem noch mit 95 % aller anderen Genrevertreter den Boden auf. Ich habe damals vor allem die Fortsetzung der coolen Story geliebt, das auf D&D basierende Gameplay unterhält aber auch nach wie vor prächtig. Meine Dauerbrenner für dieses Jahr waren aber andere: Guild Wars und natürlich World of Warcraft. Während mich ersteres nur kurz aber heftig bei der Stange hielt – ich war kein Freund der instanzierten Gebiete –, veränderte letzteres natürlich nachhaltig die Spielewelt. Wo MMOs mit Everquest und dessen ersten Nachahmern langsam aus ihrer Nische lugten, nahm das Genre mit WoW Anlauf und katapultierte sich in den absoluten Mainstream. Die Mischung aus starker Lizenz, zeitloser Comic-Grafik, starkem Community-Gedanken und einsteigerfreundlichem Gameplay traf genau den Nerv der Zeit, so dass sich WoW nicht nur zu einem heute noch gefragten Erfolgsmodell entwickelte, sondern auch ein absolutes Phänomen der Popkultur wurde. Waren Everquest, Ultima Online und Co. noch für Core-Gamer konzipiert und fraßen Unmengen von Zeit, wanderte nun plötzlich die ganze Familie durch die Fantasy-Welt Azeroth. Auch ich war von Anfang an dabei, genauer gesagt seit der offenen Beta-Phase. Everquest war zu diesem Zeitpunkt langsam etwas ausgelutscht und das kurz vor WoW erschienene Everquest 2 enttäuschte mich persönlich auf ganzer Linie – abgesehen von der hardwarefressenden Grafik und dem zugegeben ganz coolen Housing war hier für meine Begriffe alles schlechter als im ersten Teil. Anders WoW: Zwar war schnell absehbar, dass das MMO ein ganzes Stück leichter als EQ ausfiel, doch schon in den Startgebieten setzte die so beispiellose Sogwirkung ein, die mich tatsächlich bis heute im Spiel hält – wenn auch vielleicht nicht mehr ganz so zeitintensiv wie noch vor 17 Jahren. Gestartet bin ich damals übrigens mit einem Nachtelfen-Priester auf einem PvP-Server – welcher Teufel mich da geritten hat, weiß ich nicht. Aber so viel steht fest: Nach anstrengenden 43 Levels warf ich alles über den Haufen und wechselte auf den Server Blackhand. Danach spielte ich fast nur noch auf Horden-Seite, konzentrierte mich abseits von Schlachtfeldern lieber auf den PvE-Teil und war im Quasi-WoW-Ableger meiner EQ-Gilde als einer der ersten im Geschmolzenen Kern unterwegs. Die „Wölfe Kalimdors“ überstanden allerdings den Wechsel zu Burning Crusade nicht wirklich – schade. Übrigens: Einen „clothie“ habe ich danach nie wieder ernsthaft angefasst. Hätte ich mir nach über fünf Jahren als Rogue, Warrior und Berserker in Everquest aber auch denken können, dass ich mich im Nahkampf wohler fühle. ❑

DIE WICHTIGSTEN TITEL DES JAHRES:

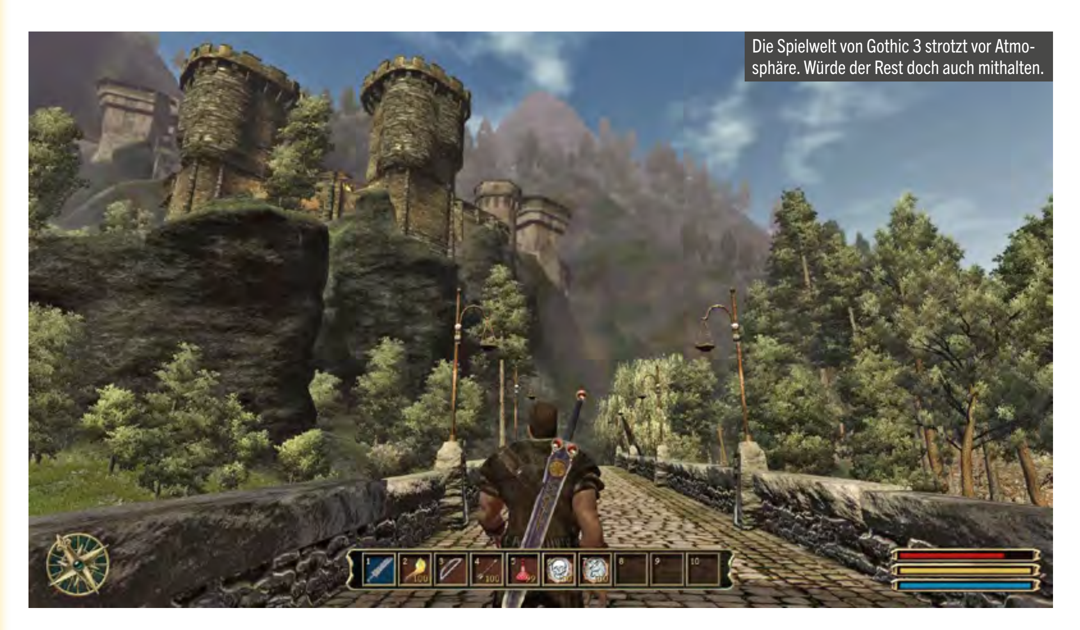
- GTA: San Andreas
- World of Warcraft
- Battlefield 2
- Civilization 4
- Splinter Cell: Chaos Theory
- Star Wars: Knights of the Old Republic 2
- F.E.A.R.
- Age of Empires 3
- Quake 4
- Psychonauts
- Guild Wars
- Call of Duty 2
- SWAT 4
- Fahrenheit
- The Movies
- Star Wars: Battlefront 2

Im Text war kein Platz mehr, erwähnen möchte ich das wunderbare The Movies dennoch – in der Lionhead-Simulation leitet ihr ein eigenes Filmstudio. Leider ist der Titel heute nur schwer spielbar und in keinem Online-Store erhältlich.

2006

Carlo Siebenhüner

„Ein Jahr in dem Euphorie und Enttäuschung sehr nah beieinander liegen“


Die Spielwelt von Gothic 3 strotzt vor Atmosphäre. Würde der Rest doch auch mithalten.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DES JAHRES:

- **Company of Heroes**
- **Medieval 2: Total War**
- **GTR 2**
- **Anno 1701**
- **TES: Oblivion**
- **Spellforce 2**
- **Dark Messiah of Might & Magic**
- **Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2**
- **Rainbow Six: Vegas**
- **Battlefield 2142**
- **Prey**
- **Heroes of Might & Magic 5**
- **Titan Quest**
- **Half-Life 2: Ep. 1**
- **Gothic 3**
- **Star Wars: Empire at War**

Ganz nüchtern betrachtet war 2006 ein ziemlich gutes Spielejahr. Die Echtzeitstrategie bäumte sich noch ein letztes Mal stark auf mit Company of Heroes, Schlacht um Mittelerde 2 und Star Wars: Empire at War, bevor sie ihren Abstiegskurs vollends einschlug. Mit Anno 1701 startete der neue Entwickler Related Designs (heute Blue Byte Mainz) den Versuch, die Serie vor dem Untergang zu retten und triumphierte. Bis heute lebt die Aufbaureihe und erreichte 2019 sogar ihren vorläufigen Höhepunkt mit Anno 1800. Selbst Shooterfans wurde das Jahr versüßt mit den großartigen Rainbow Six: Vegas und Prey.

Doch all das konnte mir nicht egaler sein, denn für mich gab es 2006 nur ein Spiel, das meine Aufmerksamkeit genoss: Gothic 3!

Schon ein Jahr vorher kaufte ich meine erste Ausgabe dieser PC-Spielezeitschrift für die ich 16 Jahre später arbeiten darf, allein weil dort das neue Rollenspiel von Piranha Bytes auf dem Cover war. Ich war Mitte der 2000er voll im Bann der Gothic-Serie. Ich bin unzählige Male durch die Kolonie gewandert, hab die Welt von Drachen befreit und wollte endlich wissen, wie sich dieser verdammte Cliffhanger am Ende des zweiten Teils auflöst.

Ich habe jeden neuen Bericht über den Nachfolger verschlungen und mein gesamtes Jugendweihe-Geld (Konfirmation für religiöse Leser) ging für einen neuen PC drauf, der die Grafikpracht eines Gothic 3 stemmen sollte.

Ich war so gehyped, wie noch nie in meinem Leben und wie ich wohl nie wieder sein würde, denn am Freitag, den 13. Oktober raste dieser Hypetrain mit Vollgas gegen die harte Wand der Realität. Gothic 3 war ein Bugfest sondergleichen und der Start des ambitionierten Rollenspiels ist vergleichbar mit dem Release von Cyberpunk 2077. Zwar sog ich die tolle Atmosphäre in vollen Zügen ein und verbrachte unzählige Stunden in der fantastisch designten Welt von Myrtana, doch sah ich aufgrund der ständigen Bugs und Abstürze bis heute nur eines der drei Enden. Zwar ist das Spiel heutzutage viel besser spielbar, doch konnte ich mich nie wieder zu einem weiteren Lauf durchringen.

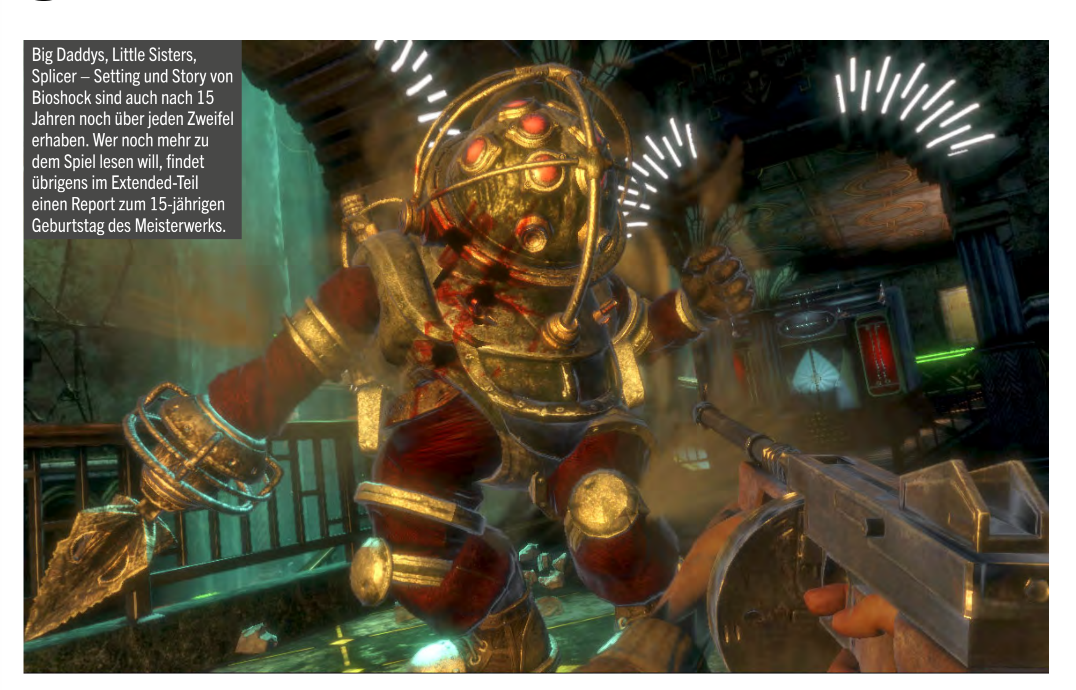
Dieser Enttäuschung habe ich aber gleichzeitig auch eine der größten Entdeckungen meiner Spielerkarriere zu verdanken. Nachdem Gothic 3 die Erwartungen nicht erfüllen konnte, war ich trotzdem hungrig auf Fantasy. Zufälligerweise kam im gleichen Jahr nämlich ein weiteres Rollenspielschwergewicht mit The Elder Scrolls 4: Oblivion. Das war zwar auch nicht von Bugs befreit und bot bei weitem nicht so eine lebendige Welt wie das Ruhrpott-Rollenspiel. Trotzdem zog es mich mit der detaillierten Welt und den kreativen Quests in seinen Bann. So entdeckte ich also im gleichen Jahr meine Vorliebe für Bethesda-Spiele, die auch bis heute andauert. Von daher kann ich nur sagen: Ich verfluche dich, 2006, aber trotzdem danke für die tollen Spiele. ❏


Mit Oblivion bewies Bethesda, dass sie Rollenspiele mit dem gewissen Extra können.

2007

„Ein Hexer feiert sein Debüt, Frodo geht online und WoW bricht Rekorde."

Sascha Lohmüller


Big Daddys, Little Sisters, Splicer – Setting und Story von Bioshock sind auch nach 15 Jahren noch über jeden Zweifel erhaben. Wer noch mehr zu dem Spiel lesen will, findet übrigens im Extended-Teil einen Report zum 15-jährigen Geburtstag des Meisterwerks.

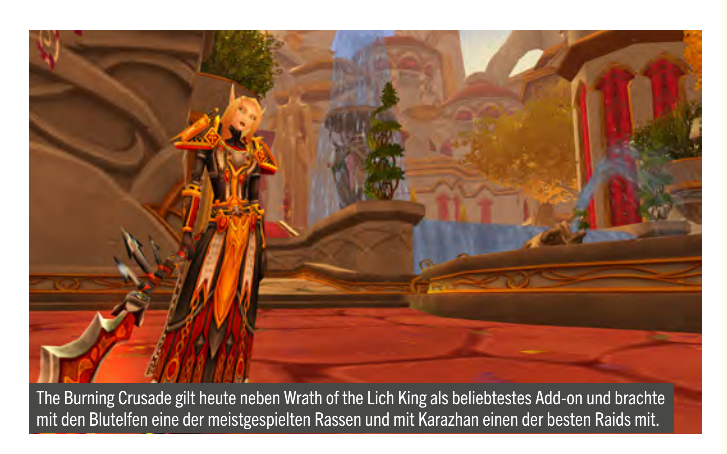
DIE WICHTIGSTEN TITEL DES JAHRES:

- Bioshock
- Crysis
- Call of Duty: Modern Warfare
- WoW: The Burning Crusade
- Half-Life 2: Ep. 2
- Unreal Tournament 3
- Der Herr der Ringe Online
- Stalker
- C&C3
- The Witcher
- Supreme Commander
- World in Conflict
- Puzzle Quest
- Jade Empire: Special Edition

In diesem Jahr wurde der Grundstein gelegt für eines der besten Spiele, die ich jemals gespielt habe und das für mich die absolute Nummer 1 der letzten 10 Jahre ist: The Witcher 3. Teil eins der Reihe konnte ebenfalls schon richtig gut unterhalten, erreichte aber noch nicht die Qualität der beiden Nachfolger – und ist auch leider recht schlecht gealtert. Nichtsdestotrotz ist Geralt seit 2007 nicht mehr aus der Gaming-Szene und auch der Popkultur wegzudenken. Eine andere Reihe erreichte indes bereits mit dem Erstling seinen Höhepunkt und zwar genau 2007: Bioshock. Der damals heiß ersehnte Shooter-RPG-Hybrid konnte die Erwartungen nicht nur erfüllen, sondern übertraf sie bei weitem. Dabei war gar nicht mal das wirklich gelungene Gameplay das Ausschlaggebende. Vielmehr war es die fast schon beispiellos toll inszenierte Spielwelt der Unterwasserstadt Rapture mit seiner düster-bedrohlichen Atmosphäre, die neue Meilensteine im Genre und für Videospiele im Allgemeinen setzte. Und auch die Geschichte, mit einem der besten Twists der Gaming-Historie, ist selbst heute noch ein Paradebeispiel für gelungenes Storytelling.

Apropos Gaming-Historie: Ein weiteres Highlight des 2007er-Jahrgangs holte ich erst viele Jahre später nach – Call of Duty: Modern Warfare. Und ich weiß, dass ich mir jetzt viele Feinde mache, aber: Die Prypjat-Mission, in der wir aus der Stadt entkommen müssen, ist so ziemlich die nervigste, am schlechtesten ausbalancierte Mission der Shooter-Geschichte. Gott, habe ich den Part gehasst, was sich dann auch auf mein Urteil zum gesamten Spiel auswirkte. Festzuhalten bleibt aber natürlich, dass das erste Modern Warfare die Serie revolutionierte und zur wohl erfolgreichsten Shooter-Reihe aller Zeiten machte. Für mich halt dann erst so richtig ab Modern Warfare 2. Einen MMO-Seitensprung-Kandidaten gab es in diesem Jahr auch wieder: Der Herr der Ringe Online. Doch auch wenn ich ein Riesen-Tolkien-Fan bin, wurde ich damals mit dem Online-Ableger nicht so wirklich warm – wahrscheinlich war der fast schon übermächtig gute Eindruck, den WoW zu diesem Zeitpunkt hinterließ, einfach zu viel, als dass ich mit einem „nur" guten MMORPG Vorlieb nehmen konnte.

In Blizzards Genre-Primus nämlich brach im Januar 2007 die in meinen Augen beste Zeit des Spiels überhaupt an: The Burning Crusade. Das erste Add-on entführte uns aus der Fantasy-Welt Azeroth in die exotisch anmutende, verheerte Scherbenwelt, in der wir gegen Nagas, Dämonen und andere Abscheulichkeiten kämpften – neuer Loot, neue Dungeons, neue Raids und erstmals auch Flugreittiere inklusive. Zwei weitere Rassen fanden ebenfalls ihren Weg ins Spiel: Blutelfen und Draenei. Letztere waren dann auch für mich einer der wenigen Gründe, mich für geraume Zeit wieder auf Allianz-Seite herumzutreiben. Das Ziel: der erste Level-60-Draenei-Schamane auf dem Server zu werden. Trotz Semesterferien und wenig Schlaf waren aber zwei andere Spieler weitaus flotter unterwegs, weswegen ich das Experiment auf Stufe 51 abbrach, wieder zur Hordenseite wechselte und dort gemütlich einen Blutelf-Schurken hochspielte. Den gibt's übrigens heute noch. ❑


The Burning Crusade gilt heute neben Wrath of the Lich King als beliebtestes Add-on und brachte mit den Blutelfen eine der meistgespielten Rassen und mit Karazhan einen der besten Raids mit.

2008

Sascha Lohmüller

„Der Anfang vom virtuellen Ende – die Zombies werden wieder modern.“



Vorsicht, Boomer! Was in Left4Dead noch eine Warnung vor einem Superzombie war, wäre heute wohl eher eine Warnung an den am Boden liegenden Bill hier. Wie sich die Zeiten ändern!



Tatsächlich noch einen der originalen Screenshots gefunden! Ein damals noch völlig overpowerter Ork-DK in der Schlacht um Tausendwinter –das waren lustige Zeiten, nur nicht für die Gegner …

2008 ist aus einem ganz einfachen Grund ein besonderes Jahr für mich, denn im November trat ich mein Praktikum bei der PC Games an. Die Anfangsnervösität legte ich relativ schnell ab, genau wie das beim Vorstellungsgespräch noch getragene Hemd. Mit Metal-Shirt und alberner Kumpelhaftigkeit lief es dann eh viel besser. Auch drei der Titel auf unserer Liste spielten dann direkt eine Rolle in Sachen Arbeit – angefangen bei Das Schwarze Auge: Drakensang. Mein letzter Kontakt mit dem DSA-Franchise war 2008 schon eine Weile her. 1996 hatte ich Schatten über Riva gespielt, den letzten Teil der Nordland-Trilogie. Danach habe ich mich noch mal an der analogen Pen&Paper-Version versucht, bin aber doch lieber bei AD&D geblieben. Bei meinem Vorstellungstermin als Prakti indes setzte mich Stefan Weiß an das gerade erschienene Drakensang. Ich sollte zwei Stündchen reinspielen und dann einen Ersteindruck schreiben. Keine Ahnung mehr, was ich damals verfasst habe, aber kompletter Humbug wird es nicht gewesen sein, denn im November durfte ich dann zum Praktikum antanzen. Eine meiner ersten Aufgaben: Tipps & Tricks zu Left 4 Dead zusammentippen, zusammen mit Ex-Kollege Peter, der damals auch sein Praktikum bestritt. Eine dankbare Aufgabe, denn die Zombie-Hatz war auch privat gerade extrem bei mir angesagt – besonders der Versus-Modus, in dem ich als Smoker meine ganze Niederträchtigkeit ausspielen konnte.

Drakensang – dem gelungenen DSA-Rollenspiel habe ich meinen Praktikumsplatz zu verdanken, zumindest so halbwegs. Was ich in den zwei Stunden Aventurien erlebt habe, weiß ich aber nicht mehr.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DES JAHRES:
GTA 4
Fallout 3
WoW: Wrath of the Lich King
Portal
Team Fortress 2
Dead Space
Mass Effect
Left 4 Dead
Assassin's Creed
Far Cry 2
Devil May Cry 4
Spore
C&C: Alarmstufe Rot 3
Rainbow Six: Vegas 2
Edna bricht aus
Das Schwarze Auge: Drakensang

Apropos niederträchtig: Auch Wolfgang Fischer hatte seine erste Aufgabe für mich – Screenshots für WoW: Wrath of the Lich King anfertigen. Ich weiß nicht mehr ganz genau, was der genaue Aufhänger war, aber auf jeden Fall konnte ich so auf der Arbeit meine beiden Orks (Krieger + Todesritter) durch die Schlacht von Tausendwinter hetzen – erneut eine durchaus dankbare Aufgabe, denn WotLK ist natürlich ein weiteres absolutes Highlight in der Geschichte von World of Warcraft, das ich damals in fast jeder freien Minute genoss. Die Ablenkungen wurden jedoch zahlreicher, denn in diesem Jahr erschien auch noch das Kleinod Portal. Dessen tolles Puzzle-Gameplay und der Humor ließen bereits hier erahnen, was einige Jahre später mit Portal 2 dann perfektioniert wurde – dem zweiten Teil von Valves Knobelei verpasste ich übrigens dann auch die bis heute höchste Wertung meiner Tester-Laufbahn, eine 94 in der play. Und: Auch Mass Effect buhlte 2008 zum ersten Mal um meine Aufmerksamkeit, denn PS3 und Xbox wanderten erst 2009 in meinen Schrank, sodass ich den 360-Release von Biowares Sci-Fi-RPG an mir vorbeiziehen lassen musste. Auf dem PC schaute ich dann ob der Vorschusslorbeeren natürlich sofort rein – und war begeistert. Glücklicherweise gibt es aber mittlerweile die Enhanced Edition, denn die Steuerung des Erstlings war beim erneuten Spielen ein paar Jahre später dann doch ein ziemlicher Graus. ❑

2009

„So kunterbunt wie selten – ein Spielejahr für jeden Spielertyp!“

Maci Naeem Cheema


Ein Meilenstein der Comic-Spiele: Jokers abgedrehtes Arkham-Spiel trifft nicht nur beim Rivalen Batman voll ins Schwarze.


Viel Schlamm, wenig Staub: Dirt 2.0 gilt selbst 2022 als ein modernes Racing-Vergnügen der Meisterklasse.

Wenn man, so wie ich, eine Vielzahl an Videospielen mag (das trifft vermutlich auf einige zu) und sich dabei auch gerne mal über die Grenzen des eigenen Lieblingsgenres hinausbewegt, dann war das Spielejahr 2009 eine unglaublich abenteuerliche Reise voll von Abwechslung und Innovation. Es gab schlicht ALLES, und das meiste davon war so gut, dass wir selbst heute noch davon schwärmen. Im Bereich der Multiplayer- und Online-Games wurde mehrfach ein neues Kapitel der Videospielgeschichte geschrieben. Ob es der inoffizielle Startschuss des Mega-Phänomens Minecraft war, welches in Form der Classic-Version im Early Access veröffentlicht wurde, oder legendäre Titel wie Left 4 Dead 2, Borderlands und League of Legends. Ersteres, der „Urvater der Koop-Shooter“, erreichte selbst 2021 noch 20.000 aktive Spielerinnen und Spieler pro Tag – beeindruckend. Der zweite Titel, das Cel-Shading-Abenteuer Borderlands von Gearbox und 2K, zündete ein solches „Loot-Feuerwerk“, wie man es nur selten zu Gesicht bekam. Dabei setzte man auf unterschiedliche Elemente, die gemeinsam einen deliziösen Cocktail ergaben.

Wer sich lieber in schicke Flitzer setzt und mit Höchstgeschwindigkeiten und Racing-Action jongliert, der bekam 2009 ein Rennspiel geliefert, das selbst 13 Jahre später noch zu den besten seiner Art zählt. Colin McRae: Dirt 2.0 liefert ein meisterliches Fahrgefühl und Fahrzeug-Feedback – aufs Gaspedal drücken hat mir selten so viel Spaß bereitet. Street Fighter 4 offenbarte zeitgleich, wer den Titel Genre-Primus in der Kampfarena innehatte. Das altbekannte 2D-Prinzip der Beat-‘em-Up-Reihe trifft auf 3D-modellierte Charaktere und Umgebungen. Wer gerne aus Kombos und Angriffen eine Wissenschaft strickt, der war hier perfekt aufgehoben. Wer hingegen gerne noch tiefer in seine Spielfigur, ihre Fertigkeiten und Entwicklungen, eintaucht, der konnte sich mit Top-Notch-RPGs begnügen: so zum Beispiel mit dem gefeierten Bioware-Hit Dragon Age: Origins oder dem Piranha-Bytes-Werk Risen. Der Vollständigkeit halber noch einige weitere Highlights: Sims 3, Mirror’s Edge, Total War: Empire oder F.E.A.R. 2, was auch immer der personalisierte Wunsch eines Spiele-Fans war, es stand auf der Speisekarte 2009. Als wäre das nicht schon genug, gab es auch noch das packende „(Fleder) maus-und-Katz-Spiel“ Batman: Arkham Asylum, eines der besten Superhelden- und Action-Adventures ALLER ZEITEN – mein lieber Scholli, war 2009 eine Wucht! ❑

DIE WICHTIGSTEN TITEL DES JAHRES:

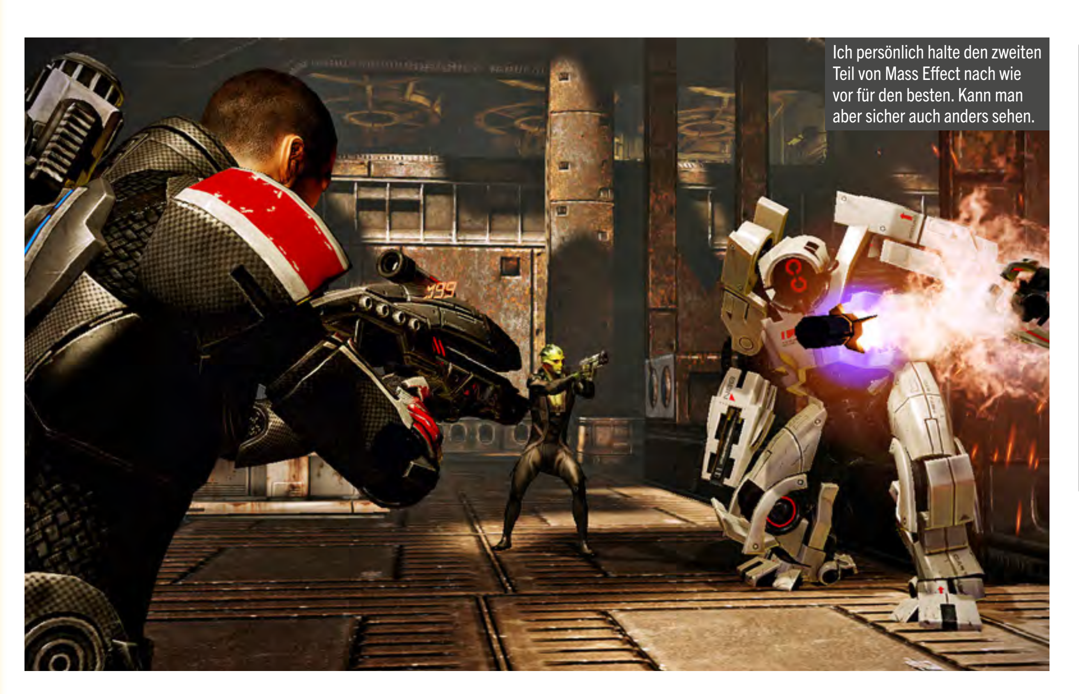
- Dragon Age: Origins
- Anno 1404
- Total War: Empire
- Street Fighter 4
- Batman: Arkham Asylum
- Die Sims 3
- Call of Duty: Modern Warfare 2
- Colin McRae: Dirt 2
- Left4Dead 2
- F.E.A.R. 2
- Borderlands
- Empire: Total War
- Plants vs. Zombies
- Mirror’s Edge
- League of Legends
- Drakensang


Ein Stern am Aufbau-Himmel: Anno 1404 bietet die perfekte Symbiose aus Strategie und Aufbau.

2010

„Geniale Serienhöhepunkte, Indie-Hits und die Geburt von Legenden“

Maci Naeem Cheema



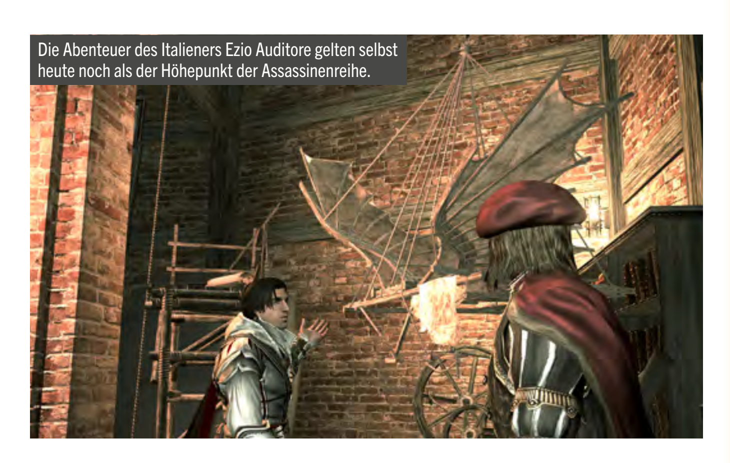
Ich persönlich halte den zweiten Teil von Mass Effect nach wie vor für den besten. Kann man aber sicher auch anders sehen.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DES JAHRES:

- Starcraft 2: Wings of Liberty
- Braid
- Mass Effect 2
- Battlefield: Bad Company 2
- Call of Duty: Black Ops
- Civilization 5
- Assassin's Creed 2
- Die Siedler 7
- Bioshock 2
- Fallout: New Vegas
- Mafia 2
- Metro 2033
- Darksiders

Persönlich hängt das Jahr 2010 ganz klar mit einem großen Meilenstein zusammen: meiner Volljährigkeit, yay! Leute, die schon eine lange Zeit Teil des großen PCG-Freundeskreises sind, runzeln vermutlich jetzt gedankenverloren die Stirn. Japp, ganz richtig, ich bin fast genauso alt wie dieses wundervolle Heftchen, das somit seit meiner Geburt für fulminanten Spiele-Content sorgt. Was auch bedeutet, dass ich genau wie die PC Games die große Zahl 30 erklimme, aber das ist ein anderes, weitaus bedrückenderes Thema – zurück zum erfreulichen Jubiläum! Wie es sich gehört, habe ich natürlich bis zum Jahr 2010 meine Finger von „Ab 18“-Spielen gelassen, somit eröffnete sich 2010 eine ganz neue Welt. Und dafür gab es kaum einen besseren Zeitpunkt. Zum einen entstanden nämlich viele nagelneue Spielemarken ohne Jugendfreigabe, die heute Legendenstatus genießen – zu Recht. Ob es das abgefahrene Bayonetta war, das mit typisch brachialer Platinum-Action und einer überzogenen Inszenierung begeisterte, oder der Startschuss der legendären Rockstar-Marke Red Dead Redemption, die damals leider noch konsolenexklusiv war. Wer Bock auf frische Spieleküche hatte, wurde damals hervorragend gefüttert.

Zum anderen stand 2010 ganz im Zeichen der Serienhöhepunkte. Auch, wenn es für mich persönlich ein knappes Fechtduell mit Black Flag ist, muss hier die charmante und in Italien ansässige Meuchelgeschichte aus Assassin's Creed 2 erwähnt werden. Oder die Neuauflage zu den besten Pokémon-Spielen aller Zeiten, Heartgold und Soulsiver! Weitere, bis heute unerreichte Sternstunden: Der RPG-Kracher Mass Effect 2 (die Kollegen Matthias und Felix widersprechen lautstark, haben hier aber blöderweise nichts zu melden, hehe), die mitreißende Prequel-Story Halo: Reach – der letzte Teil, der vom Ur-Entwickler Bungie erschaffen wurde und mit Halo 2 die beste Erfahrung rund um die Alien-massakrierenden Spartans lieferte –, Civilization 5 (Ruhe jetzt, Matthias!), Fallout: New Vegas, Bioshock 2, Skate 3, Battlefield: Bad Company 2 … meine Güte, man könnte unzählige Hefte mit den spielerischen Glanzleistungen von 2010 füllen. Es gibt natürlich auch einige Serientiefpunkte, die auch erwähnt werden sollten, die mir aber dennoch wohlig in Erinnerung bleiben – ein Vorliebe für Enttäuschungen hatte ich schon immer. Meine absolute Lieblingsreihe, Fable, wurde mit Teil 3 erweitert und reduziert zugleich. Ach, und an die Wand gefahren auch noch! Oder wer denkt denn nicht gerne an das durchwachsene und unbefriedigende Splinter Cell: Conviction zurück? Wenn man sich an die herben Enttäuschungen erinnert, dann wirken die mit Nostalgie aufgepumpten Primus-Spiele von damals noch viel kräftiger, oder nicht? Und wenn wir schon bei Klassenbesten sind, dann kommt man nicht an den unzähligen Indies vorbei, die 2010 große Erfahrungen im kleinen Format servierten. Die Mario-Parallele Braid von Jonathan Blow, ein 2D-Knobel-Side-Scroller, der zum Nachdenken und Hinterfragen einlud, oder Limbo von Playdead sind da nur einige. Also ja, 2010 wird mir immer gut in Erinnerung bleiben, und das nicht nur, weil ich endlich „18+“-Videopiele ohne meine Mama kaufen konnte. ❑

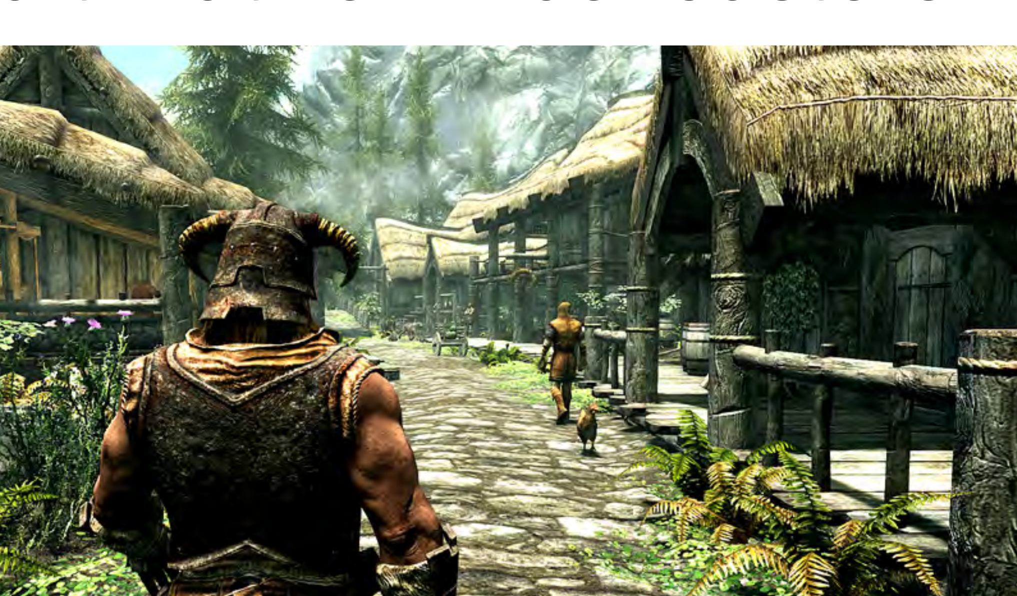


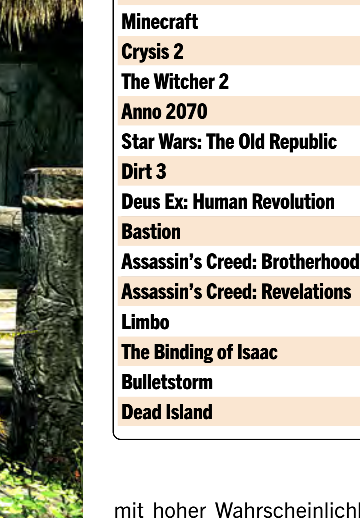
Die Abenteuer des Italieners Ezio Auditore gelten selbst heute noch als der Höhepunkt der Assassinenreihe.

2011

„Das Jahr des ultimativen Blockbusters“

Christian Fußy


Skyrim, bevor wir dank Mods als Spider-Man spielen oder Drachenschreie furzen konnten.



DIE WICHTIGSTEN TITEL DES JAHRES:

- Portal 2
- TES: Skyrim
- Batman: Arkham City
- Dead Space 2
- Battlefield 3
- Minecraft
- Crysis 2
- The Witcher 2
- Anno 2070
- Star Wars: The Old Republic
- Dirt 3
- Deus Ex: Human Revolution
- Bastion
- Assassin's Creed: Brotherhood
- Assassin's Creed: Revelations
- Limbo
- The Binding of Isaac
- Bulletstorm
- Dead Island

Mein lieber Scholli, war 2011 ein Bombenjahr in Sachen Gaming! Gleich in der ersten Jahreshälfte erschien mit Portal 2 eines meiner absoluten Lieblingsspiele. Der Puzzle-Platformer hat mit seinem schwarzen Humor, den genialen Figuren, dem exzellenten Voice-Cast und präzisen Gameplay einfach einen Nerv bei mir getroffen.

Größer, böser und technisch ausgereifter als Teil eins (bis auf einige miese Launch-Bugs), kam dann auch The Witcher 2: Assassins of Kings daher. Zwar hatte ich schon Spaß mit dem ersten Teil, das Sequel war aber, bei aller Liebe für Frauen, die sich nackig und lasziv mit toten Hühnern präsentieren, das deutlich bessere Spiel.

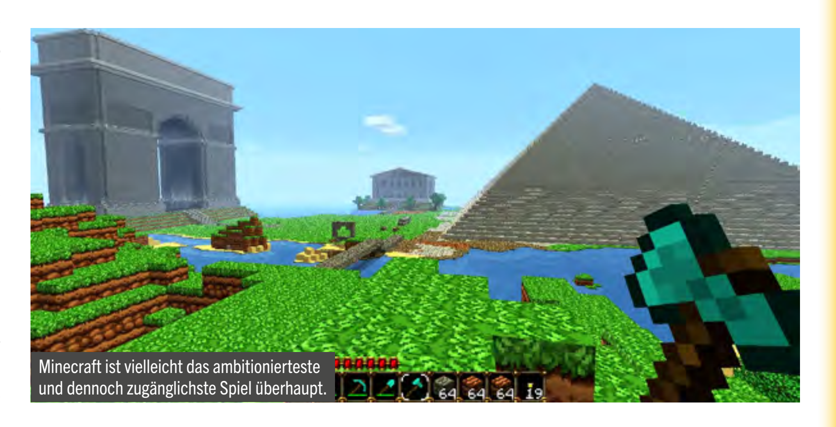
Zu meinen persönlichen Highlights zählen aber auch die Indie-Titel der folgenden Monate – allen voran Edmund McMillens brillant-blasphemischer Two-Stick-Shooter The Binding of Isaac, dessen diverse Ableger die Liste meiner meist gespielten Spiele auf Steam mit komfortablem Abstand anführen. Das Rogue-Lite rund um Kindheitstraumata, Kruzifixe und Kackhaufen führte zu einer wahren Renaissance des Genres, die noch heute anhält.

Einen kleinen, beinahe hilflosen Jungen in einer gefährlichen Umgebung gab es dann auch bei Limbo, allerdings eine gute Stufe schauriger. Ich kann mich noch gut daran erinnern, dass ich den Abschnitt mit der Spinne ohne Hilfe aus dem Freundeskreis nicht geschafft hätte, so sehr hat es mich vor dem Vieh gegraust.

Vervollständigt wird das Indie-Triple von Bastion aus dem Hause Supergiant Games, einem Hack&Slash mit dynamischen Kämpfen und eigenwilligem Erzähler. Wie alle Spiele des Mini-Studios ist der Titel ein audiovisuelles Brett.

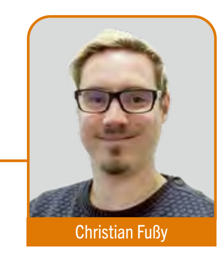
Historisch wird 2011 aber aufgrund von zwei Spielen ganz besonders in Erinnerung bleiben: Am 11. November erwartete uns für PC, PS3 und Xbox 360 die allererste von gefühlt 500 Umsetzungen des Rollenspiel-Giganten The Elder Scrolls 5: Skyrim. In der Folgewoche erschienen dann nicht nur tausende Arrow-to-the-knee-Memes, sondern auch das erfolgreichste Videospiel überhaupt: Minecraft war bereits ein gigantischer Erfolg bevor 2011 die erste Vollversion zum Download erschien, heute ist es das meistverkaufte Spiel aller Zeiten. Der vom Entwickler Markus Persson erdachte Sandbox-Titel legte mit hoher Wahrscheinlichkeit den Grundstein für den Erfolg der Streaming-Plattform-Twitch und die Let's-Play-Szene, wie wir sie heute kennen. Sein Einfluss ist immens und von Farming-Sims wie Stardew Valley bis hin zu Survival-Games wie Arc zu spüren.

Obwohl auch ich um Minecraft nicht herumkam, verfolgte ich das Phänomen schon nach kurzer Zeit nur noch von außen. Meine spärlichen kreativen Ergüsse waren den stundenlangen Grind nach Material und besseren Werkzeugen am Ende einfach nicht wert. Außerdem hasse ich diese explodierenden Kakteen. ❑


Minecraft ist vielleicht das ambitionierteste und dennoch zugänglichste Spiel überhaupt.

2012

„Dritte ohne Biss und ein rebellischer Shooter“


Christian Fußy

DIE WICHTIGSTEN TITEL DES JAHRES:

- Guild Wars 2
- XCOM: Enemy Unknown
- Dishonored
- Mass Effect 3
- Far Cry 3
- Limbo
- Darksiders 2
- Rayman Origins
- Diablo 3
- Borderlands 2
- Max Payne 3
- The Walking Dead
- FTL: Faster than Light
- Spec-Ops: The Line
- Deponia
- Legend of Grimrock

Wie im Maya-Kalender vorausgesagt, ereignete sich 2012 das Ende der Welt. Naja, zumindest das Ende von Mass Effect. Vorläufig. Das so heiß wie die Hitze von tausend Sonnen erwartete Finale der Shepard-Trilogie brachte die Saga und viele offene Plotlinien aus den vorherigen beiden Spielen zu einem Abschluss. Bei dem gigantischen Hype war es von vornherein recht unwahrscheinlich, dass EA und Bioware jeden einzelnen Fan mit dem Ende zufriedenstellen können, Mass Effect 3 entwickelte sich jedoch bereits in kürzester Zeit zum meistgehassten Finale eines gefeierten Franchise, bis zum Release der achten Staffel von Game Of Thrones. Dank der zahlreichen negativen Reaktionen im Internet und Freundeskreis war ich – vielleicht glücklicherweise – schon auf eine Enttäuschung eingestellt, bevor mein Shepard überhaupt das Ende erreichte. Die letzten Spielstunden war ich eher neugierig, wo der ganze Hass denn herkommt, als voller hoher, letztendlich unbefriedigter, Erwartungen. Ich kann einen Großteil der Argumente gegen Teil 3 definitiv verstehen, hatte aber weitestgehend trotzdem Spaß damit.

Zwei meiner Lieblingsspiele der 2000er, Diablo 2 und Max Payne 2, erhielten ebenfalls Fortsetzungen. Wo Diablo 3 vor allem wegen des berüchtigten Echtgeld-Transaktionshauses in berechtigte Kritik geriet, liegen meine Probleme mit dem Spiel auf einer persönlicheren Ebene. Zwar ist der Titel unterm Strich immer noch ein super spaßiges Metzelfest, die dichte Gothic-Horror-Atmosphäre von Teil 2 habe ich aber schon schmerzlich vermisst. Ähnliches gilt für Rockstars Abgesang auf Max Payne, der statt dem zynischen Humor der Vorgänger einfach nur rohen Zynismus lieferte. Gameplaytechnisch gehören beide Spiele dennoch zum Besten, was das Jahr hervorgebracht hat.


Brasilien statt Großstadtdschungel: Max Payne 3 ging vor allem optisch neue Wege.


Vor der Ankündigung von Diablo 3 teaserte uns Blizzard wochenlang mit Bildern von Eis.

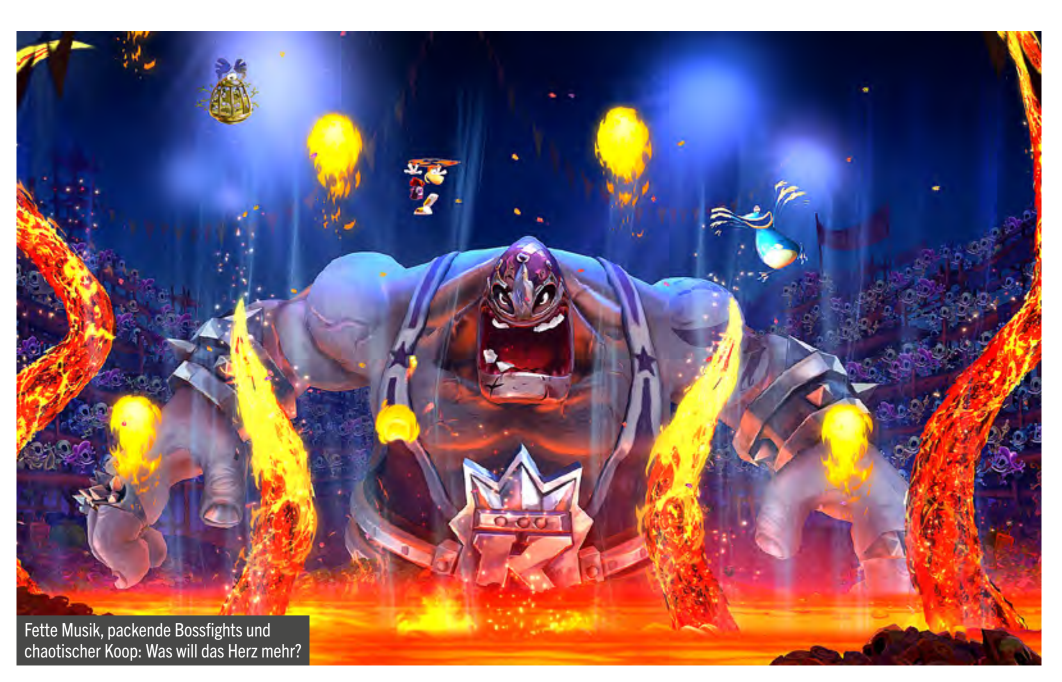

Und dann war Schluss: Der Abschied von Commander Shepard erzürnte viele Fans.

Mein Lieblingsspiel von 2012 verbirgt sich dann aber hinter dem recht austauschbar klingenden Titel Spec Ops: The Line. Ein mit schlankem Budget erschaffener Military-Shooter aus Deutschland, der durchaus kritisch mit dem eigenen Genre ins Gericht geht. Mechanisch rudimentär und weit entfernt von der butterweichen, süchtig machenden Shooter-Action eines Call of Duty, setzt Spec Ops stattdessen auf eine kurze, aber aussagekräftige Singleplayer-Kampagne. Studio Yager Development wurde mittlerweile von Tencent aufgekauft, weshalb Spec Ops wohl ein Ausreißer im Portfolio des Unternehmens bleiben wird. Ein Grund mehr, den Titel heute noch zu feiern. ❑

2013

Christian Fußy

„Passkontrollen, ein Jump-&-Run-Meisterwerk und Heavy Metal pur"



Fette Musik, packende Bossfights und chaotischer Koop: Was will das Herz mehr?

DIE WICHTIGSTEN TITEL DES JAHRES:

- Bioshock Infinite
- Rayman Legends
- The Stanley Parable
- Starcraft 2: Heart of the Swarm
- Dota 2
- Battlefield 4
- Rogue Legacy
- Tomb Raider
- The Walking Dead Season 2
- Saints Row 4
- Spelunky
- Path of Exile
- Papers Please
- Brütal Legend

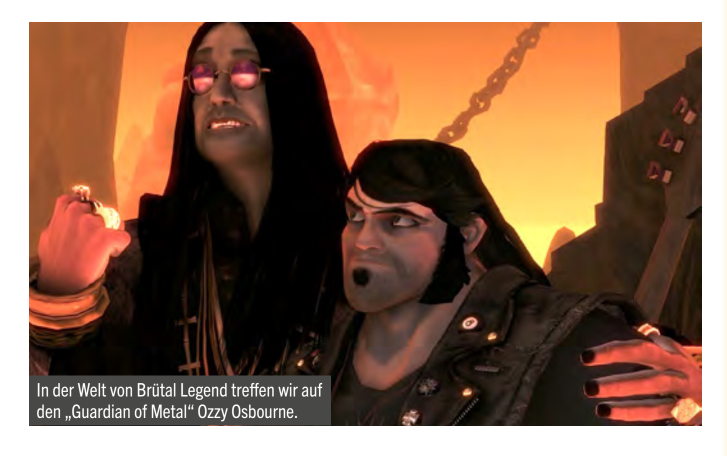
Bereits vor Erfinder Michel Ancels Abschied von der Spieleindustrie war eine Fortsetzung der Rayman-Reihe eigentlich ausgeschlossen. Im Vergleich zu Spieleserien wie Far Cry und Assassin's Creed oder sogar dem Spin-off Raving Rabbids war das ehemalige Firmenmaskottchen Publisher Ubisoft einfach nicht kommerziell erfolgreich genug. Der 2013 erschienene Platformer Rayman Legends wird daher wohl das letzte Abenteuer der Jump&Run-Ikone bleiben.

Es ist ein im höchsten Maße bittersüßes Lebewohl, weil das Spiel einen, wenn nicht den definitiven, Höhepunkt des Genres darstellt. Mit seinem geschmeidigen Gameplay, dicken Umfang, einer herausragenden Präsentation und modernem, komfortablem Gamedesign stellt Legends im 2D-Bereich selbst den sonstigen Klassenprimus Super Mario in den Schatten. Vor allem die Musiklevel, in denen zum Beat bekannter Rock- und Popklassiker gesprungen wird, haben mir immer ein dickes Grinsen ins Gesicht gezaubert. Vor allem, weil es sich bei den Musikstücken nicht einfach um die Original-Versionen handelt, sondern um untypische Interpretationen, die zum jeweiligen Vibe der Levels passen.

Wo wir bei Titeln mit hervorragender Musikuntermalung sind: Der Action-Adventure/Strategie-Hybride Brütal Legend erschien 2013 endlich auch für den PC, wurde aber leider auch dort nicht ausreichend gekauft, um ein Sequel zu rechtfertigen. Klar, die Gameplay-Mischung aus Hack'n'Slash und Taktik-Spiel war etwas unausgegoren und die offene Spielwelt bot auch keine gigantische Abwechslung, aber audiovisuell war das Teil echt fett. Die Art-Direction lässt jede Landschaftsaufnahme aussehen wie ein Plattencover, der lizensierte Soundtrack hat einen beachtlichen Umfang und sogar der Voice-Cast schreit förmlich – und teilweise buchstäblich – „Metal".

Neben Jack Black, Jennifer Hale und dem als sadistischer Dämon Doviculus perfekt besetzten Tim Curry sind auch Rocklegenden wie Ozzy Osbourne und Rob Halford in Nebenrollen zu hören. Dass der Humor für meinen Geschmack etwas zu dick aufgetragen wird, hat mich am Ende auch nicht mehr gestört, weil die Leidenschaft, die zweifelsohne in das Projekt geflossen ist, einfach ansteckend ist.

Wie unterschiedlich Videospiele in ihrer Erzählform sein können, stellten dann vor allem die Indietitel des Jahres unter Beweis. Die zweite Staffel von Telltale Games' The Walking Dead präsentiert sich erneut als virtuelles Spielbuch für Erwachsene, Brothers: A Tale of Two Sons erzeugt allein mithilfe der Spielmechanik Emotionen, The Stanley Parable wirft einen cleveren Blick auf Entscheidungsfreiheit im Medium allgemein und Papers, Please macht simulierte Bürokratie zum ethischen Dilemma. Vor allem letzteres ist mit seinem galligen Humor und erwachsenem Setting ein schöner Kontrast zu den oberflächlichen Moralsystemen und plumpen Heldenfantasien in anderen Games. Der Indie-Hit von Lucas Pope mag nicht nur hinsichtlich der Thematik schwer sein, bleibt aber trotzdem stets motivierend und überraschend unterhaltsam. ❑

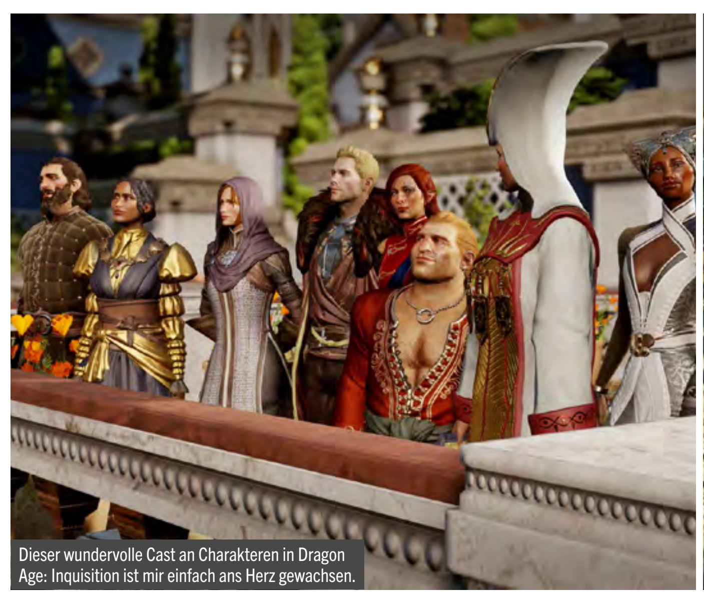


In der Welt von Brütal Legend treffen wir auf den „Guardian of Metal" Ozzy Osbourne.

2014

Matthias Dammes

„Ein Lieblingsspiel, ein Befreiungsschlag und die Rückkehr von B.J.“


Dieser wundervolle Cast an Charakteren in Dragon Age: Inquisition ist mir einfach ans Herz gewachsen.



Zurück zu den Rollenspielwurzel hieß es für Larian mit Divinity: Original Sin – mit einschlagendem Erfolg.

Dass ich die Seite für 2014 schreiben wollte, hatte für mich vor allem einen Grund. Es ist das Jahr von Dragon Age: Inquisition. Ich weiß, dass die Qualitäten dieses Spiels eher kontrovers diskutiert werden. Auch wenn ich vieles davon nicht nachvollziehen kann, weil ich finde, dass es ein großartiges Spiel ist, würde ich nicht so weit gehen und es als bestes Spiel aller Zeiten bezeichnen. Aber sehr wohl als eines meiner absoluten Allzeit-Lieblingsspiele. Ich mag seit jeher das Dragon-Age-Universum unheimlich gern, habe Dragon Age 2 trotz seiner klaren Mängel sehr gern gespielt, ich habe alle Romane und Comics verschlungen und auch sonst so glaube ich alles aufgesaugt, was es dazu gibt. Inquisition ist da für mich ein wahres Fest. Die Liebe zum Detail und zur Welt sowie die großartigen Charaktere, die Musik, die Story verschmelzen für mich zum perfekten Erlebnis, bei dem ich voll und ganz in meine geliebte Welt von Dragon Age eintauchen kann.

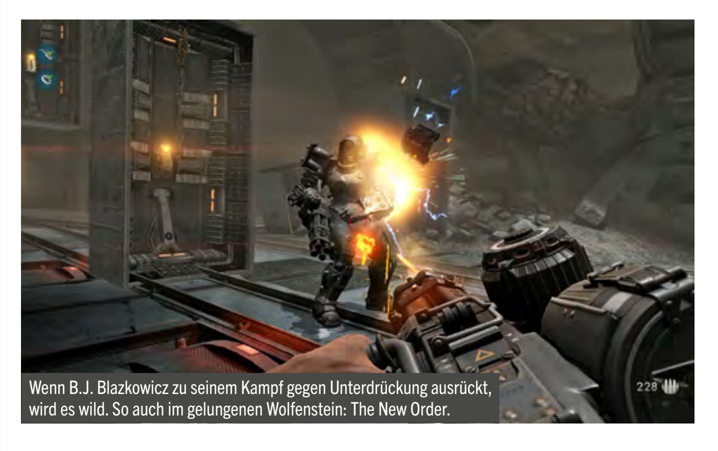
Aber als hätte mich das Jahr noch nicht genug verwöhnt, kommt auch noch Larian Studios mit Divinity: Original Sin um die Ecke. Ein Spiel mit dem die Belgier einen gewaltigen Qualitätsschub hinlegen und neben einigen anderen Titeln zur Renaissance der klassischen isometrischen Rollenspiele beitragen. Ich mochte zwar Divinity 2: Ego Draconis mit seiner Third-Person-Perspektive sehr, aber an Original Sin hat man klar gesehen, dass Larian dieser Stil viel besser liegt. Was sie ja bis heute unter Beweis stellen. Ich gönne es dem Team rund um den sympatischen Swen Vincke auf jeden Fall von Herzen, dass sie es mit Divinity: Original Sin geschafft haben, aus jahrelangen schlechten Publisher-Beziehungen auszubrechen und erfolgreich auf eigenen Füßen zu stehen.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DES JAHRES:

- Dark Souls 2
- Diablo 3: Reaper of Souls
- Far Cry 4
- Dragon Age: Inquisition
- Wolfenstein: The New Order
- South Park: The Stick of Truth
- The Elder Scrolls Online
- Die Sims 4
- Divinity: Original Sin
- Hearthstone
- Shovel Knight
- Broken Age

Wenn ich 2014 nicht gerade Thedas vor dem Untergang gerettet oder in Rivellon mein Unwesen getrieben habe, dann war ich vermutlich in Sanctuario unterwegs. Denn mit Reaper of Souls veröffentlichten die Entwickler von Blizzard eine Erweiterung für Diablo 3, mit der sie viele der Unzulänglichkeiten des Hauptspiels ausgebügelt haben und das Hack'n'Slay zu einem rundum spaßigen Erlebnis wurde. Außerdem durften wir uns über die Rückkehr von Wolfenstein freuen. Machine Games gelang mit Wolfenstein: The New Order eine erfolgreiche Wiederbelebung der legendären Shooter-Reihe von id Software rund um B.J. Blazkowicz und seinen Kampf gegen das Dritte Reich.

Was gab es sonst noch? Achja, Blizzard schaffte es mit Hearthstone uns alle zu virutellen Kartensammlern zu machen. Für viele Jahre wurde das eingängige Spielchen meine bevorzugte Beschäftigung in der Mittagspause. ❑


Wenn B.J. Blazkowicz zu seinem Kampf gegen Unterdrückung ausrückt, wird es wild. So auch im gelungenen Wolfenstein: The New Order.

2015

„Premieren, Comebacks, Abschiede und ein Spiel für die Ewigkeit“

Michael Grünwald


Michael, Franklin und Trevor: Die drei Hauptfiguren aus Grand Theft Auto 5.


Traurig aber wahr: The Phantom Pain sollte das letzte Metal Gear von Kojima werden.

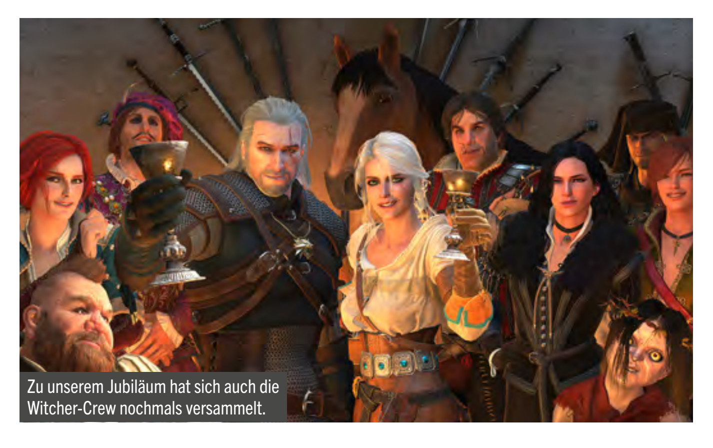
Die Frage nach dem besten Spielejahr aller Zeiten kann nicht mit der einen richtigen Antwort beantwortet werden. Dafür sind Geschmäcker zu verschieden und die Auswahl zu groß. Doch für mich darf 2015 zumindest nicht in den Top 5 fehlen. Schon alleine da in diesem Jahr mit The Witcher 3: Wild Hunt eines der fantastischsten Spiele überhaupt das Licht der Welt erblickte. Der Abschluss der Saga rund um Hexer Geralt von Riva überzeugt mich bis heute von Anfang bis zum Ende. Kein RPG hat mich seitdem mehr in den Bann gezogen wie das bis dato letzte Abenteuer meines knurrigen Helden. Ich würde sogar behaupten, dass mich keine Spielwelt mehr überzeugen konnte als die riesigen und vorallem lebendigen Areale in Witcher 3. Mittlerweile sind schon stolze sieben Jahre seit Release vergangen, doch die Welt des grandiosen Rollenspiels ist meiner Meinung nach noch unübertroffen.

Und das trotz anderer fantastischer Open-World-Spiele wie beispielsweise GTA 5, das im selben Jahr seinen PC-Release feierte. Nach der Veröffentlichung des Actionspiels von Rockstar im Jahr 2013 für die PS3 und Xbox 360, folgte 2014 zunächst die neuere Konsolengeneration und im Jahr darauf der Release auf Steam und Co. Zunächst konnte ich mir ein GTA mit drei wechselbaren Charakteren überhaupt nicht vorstellen, doch ich sollte falsch liegen. Das Feature funktioniert hervorragend. Die Story rund um den „American Dream“ der drei Protagonisten Michael, Franklin und Trevor ist außerdem äußerst kurzweilig und fesselnd bis zum Schluss. Rockstar hat es also mal wieder geschafft, mich komplett zu überzeugen. Ähnliches fabriziert seit Jahren Hideo Kojima mit der Metal-Gear-Reihe. Umso trauriger, dass Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain für immer das letzte Spiel des Franchise aus der Feder des außergewöhnlichen Entwicklers bleiben wird. Kurze Zeit nach der Veröffentlichung gaben Publisher Konami und Kojima die Trennung bekannt. Zumindest The Phantom Pain blieb als Meisterwerk zurück und versüßte mir etliche Stunden vor dem Rechner. Das Stealth-Gameplay bleibt bis heute einzigartig in dem Genre.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DES JAHRES:

- **GTA 5**
- **The Witcher 3**
- **Dirt Rally**
- **Pillars of Eternity**
- **Metal Gear Solid 5**
- **Ori and the Blind Forest**
- **Starcraft 2: Legacy of the Void**
- **Fallout 4**
- **Cities: Skylines**
- **Rocket League**
- **Rise of the Tomb Raider**

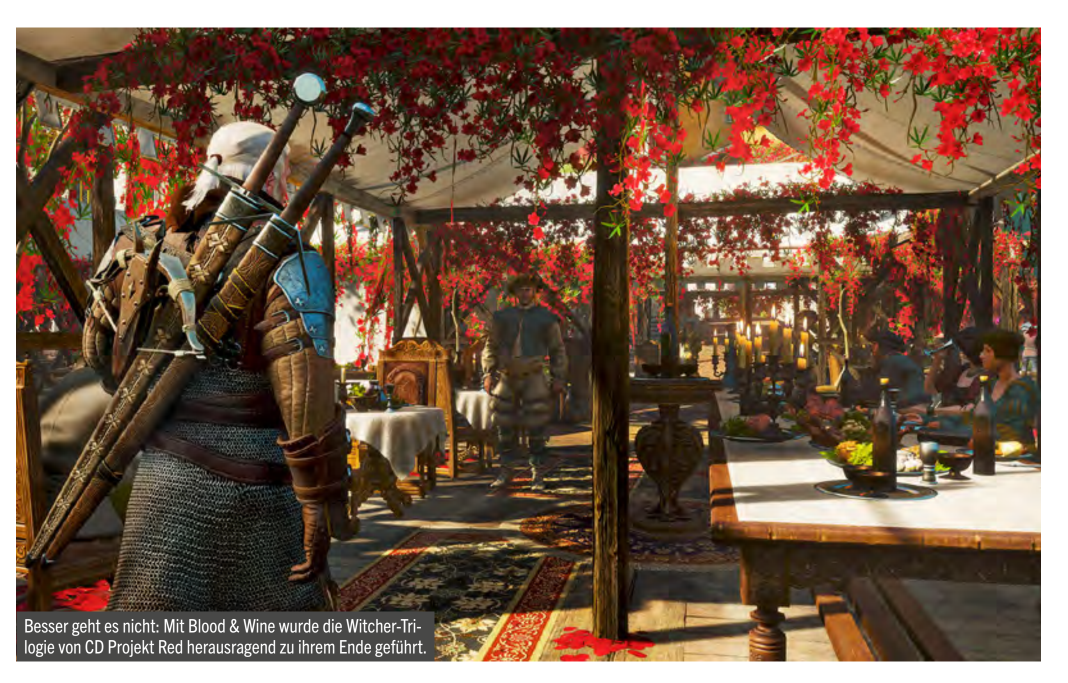
Auch neben diesen drei Blockbustern bot das Spielejahr 2015 einen guten, kunterbunten Mix: Lara Croft feierte mit Rise of the Tomb Raider ihre gelungene Reboot-Fortsetzung, mit Fallout 4 und Pillars of Eternity kamen Rollenspiel-Fans auf ihre Kosten, mit Ori and the Blind Forest gab's einen außergewöhnlichen Indie-Titel und Autoball eroberte die PCs dieser Welt. In Rocket League versenkte ich so viele Stunden, dass ich mit meinen Freunden tatsächlich irgendwann in den oberen Ligen mein Unwesen trieb. Der Boom des Spiels klang erst 2015 mit dem Release von Fortnite ab. ❑


Zu unserem Jubiläum hat sich auch die Witcher-Crew nochmals versammelt.

2016

Maci Naeem Cheema

„Ein Indie-König, ein vermisster Kumpane und ein glorreicher Abschied“



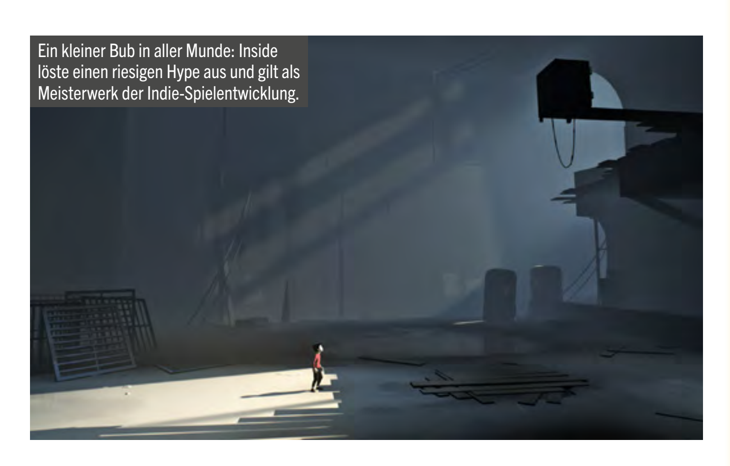
Besser geht es nicht: Mit Blood & Wine wurde die Witcher-Trilogie von CD Projekt Red herausragend zu ihrem Ende geführt.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DES JAHRES:

- **The Witcher 3: Blood & Wine**
- **Forza Horizon 3**
- **Overwatch**
- **XCOM 2**
- **Dark Souls 3**
- **Titanfall 2**
- **Civilization 6**
- **Deus Ex: Mankind Divided**
- **Hitman**
- **Doom**
- **Tom Clancy's The Division**
- **Grim Dawn**
- **Stardew Valley**
- **Dishonored 2**
- **Inside**
- **Factorio**
- **Shadow Tactics: Blades of the Shogun**

Wenn ich an das Jahr 2016 denke, dann kommen mir sofort drei Spiele-Juwelen in den Sinn: Erstens wäre da einer der besten Indie-Titel überhaupt. Im von Playdead entwickelten Inside treffen ein geschmeidiger Gameplay-Mix aus Adventure- und Jump-and-Run-Elementen auf eine herausragende, bizarre und erdrückende Geschichte. Zusätzlich nutzt der Limbo-Entwickler einen künstlerischen und unverwechselbaren 3D-Look, der sich aus Grautönen, Unschärfefiltern und kunstvollem Licht zusammenfügt – bis heute eines meiner All-Time-Favorites. Der zweite Titel war damals ein totgeglaubter und stark vermisster Kumpane der Vergangenheit, der dank der florierenden Indie-Szene neues Leben eingehaucht bekam. Die Rede ist natürlich vom „Harvest Moon“-Klon Stardew Valley, der weitaus mehr auf dem mit Obst und Gemüse gefüllten Kasten hat, als schlicht unsere Nostalgie mit verstaubten Erinnerungen zu füttern. Das dritte Spiel ist … nun ja, weniger ein vollwertiges Spiel, bietet dafür jedoch mindestens genau so viele einschlagende Momente und Höhepunkte wie die meisten Vollpreistitel. The Witcher 3: Blood & Wine ist die letzte große Erweiterung zum gefeierten Hexer-Abenteuer und entführt uns dabei in die vampirverseuchte und mediterrane Provinz Toussaint. Die packend geschriebene und mit etlichen großartigen Quests bestückte Geschichte des Hexers Geralt wurde genau so zu Ende erzählt, wie sie es verdient hatte – glorreich! Doch abseits meiner ganz großen Highlights gab es natürlich noch viel mehr. Forza Horizon, eine der besten Xbox-Marken der letzten zehn Jahre, eröffnete mit Teil 3, dem abwechslungsreichen Schauort Australien und vielen Verbesserungen innerhalb des Forza-Festivals eine neue Liga im Fun-Racer-Segment. Die Urväter des Ego-Shooters, id Software, gaben sich ebenso die Ehre und donnerten mit Doom eine solch hypnotisierende und blutige Heavy-Metal-Performance auf die weltweite Spielebühne, dass selbst Hardcore-Fans des 93er-Originals kaum aus dem Staunen herauskamen. Und auch Deutschland konnte die interaktive Spiele-Arena groß bespielen. So groß und so laut, dass es endlich mal wieder über die Landesgrenzen hinaus hallte. Entwickler Mimimi lieferte mit Shadow Tactics: Blades of the Shogun ein eindrucksvolles Echtzeit-Taktikspiel. Ein totgeglaubtes Genre sorgte weltweit für Euphorie-Sprünge – das 1998er-Vorbild Commandos und etliche Fans bedanken sich.

Außerdem möchte ich noch zwei Titel erwähnen, die zwar als qualitativ durchwachsen gelten, für mich jedoch persönlichen Wert tragen. So etwa das Action-Adventure Recore, das von Keiji Inafune erdacht wurde. Der war maßgeblich an der Entstehung von Mega Man, Onimusha und Lost Planet beteiligt – alles Videospiele, die ich verdammt gerne mag. Abschließend geht es noch einmal nach Deutschland: Deponia Doomsday ist weit entfernt von Innovation und setzt auf die Stärken der Vorgänger, schafft es bei mir aber dennoch, genau den richtigen Punkt zu treffen. Schön! ❑

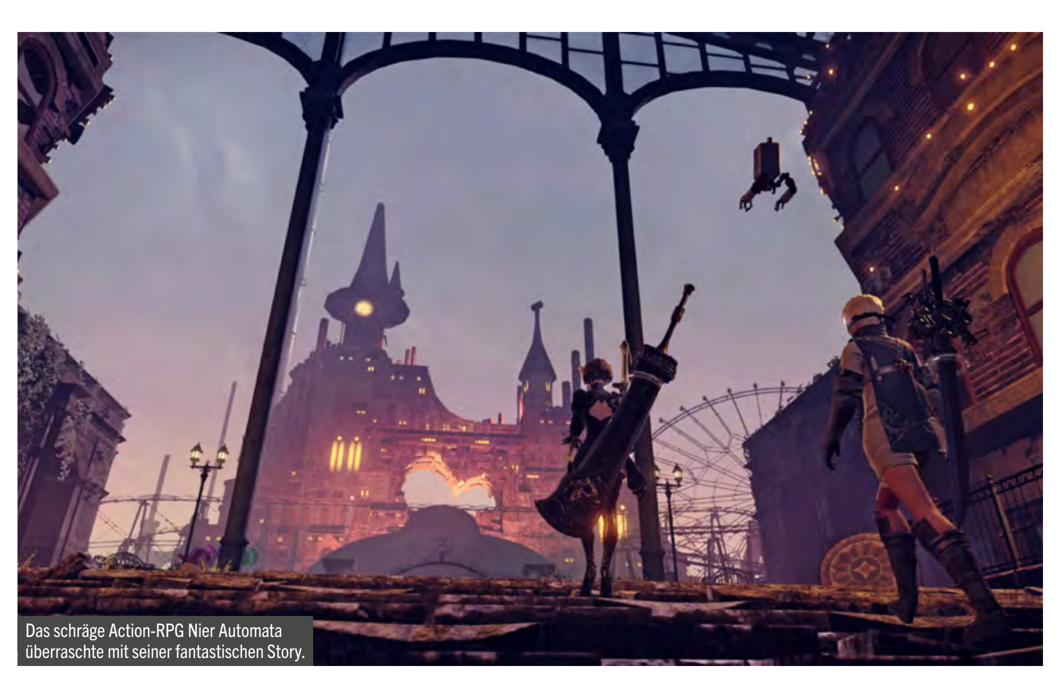


Ein kleiner Bub in aller Munde: Inside löste einen riesigen Hype aus und gilt als Meisterwerk der Indie-Spielentwicklung.

2017

„Battle Royale und Lootboxen? Da nehm' ich doch lieber sexy Androiden."

Stefan Wilhelm


Das schräge Action-RPG Nier Automata überraschte mit seiner fantastischen Story.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DES JAHRES:

- **Divinity: Original Sin 2**
- **Wolfenstein 2: The New Colossus**
- **Forza 7**
- **Assassin's Creed: Origins**
- **Hollow Knight**
- **Total War: Warhammer 2**
- **Nier: Automata**
- **Resident Evil 7**
- **What Remains of Edith Finch**
- **Destiny 2**
- **Cuphead**
- **Prey**
- **Hellblade: Senua's Sacrifice**
- **Project Cars 2**
- **Thimbleweed Park**
- **Fortnite**
- **Endless Space 2**

Fragt man mich, was das Spielejahr 2017 besonders ausgezeichnet hat, dann läuft man Gefahr, mit endlosen Lobeshymnen über mein persönliches Lieblingsspiel der letzten zehn Jahre vollgetextet zu werden. Nämlich Fortnite!

Kleiner Spaß, ich rede von Nier: Automata. Aber keine Sorge, ich versuche, mich kurz zu fassen: Dass dieser Nachfolger eines ziemlich obskuren und von Kritikern abgewatschten Spiels wie Nier überhaupt mit einem einigermaßen großen Budget finanziert wurde und erscheinen konnte, grenzt schon an ein kleines Wunder. Und viel mehr als ein übertriebenes, toll spielbares Action-Spektakel habe ich als Freund der Platinum-Games-Titel von Nier Automata auch nicht erwartet. Womit ich auf keinen Fall gerechnet habe, ist, dass mir dieses Spiel, seine Charaktere, seine Geschichte und seine Musik auch fünf Jahre später nicht aus dem Kopf gehen würden. Ich kenne kein anderes Spiel, das die Vorzüge und Eigenheiten dieses Mediums so genial ausnutzt und aushebelt, um seine Geschichte zu erzählen und Emotionen zu vermitteln. Keins, das seine verschiedenen Gameplay-Stile so elegant vermischt. Keins, das mit einer so bescheuerten Prämisse und vermeintlich schnell durchschauten Charakteren eine derart ergreifende, intelligente und große Geschichte erzählt. Muss man gespielt haben! So, und wie versprochen kommen wir nun schon zum Rest. 2017 war schließlich auch das Jahr, in dem sich Assassin's Creed mit dem Ägypten-Ableger Origins nennen wir's mal „neu" erfand, und damit ziemlich beachtlichen Erfolg hatte. Auch Resident Evil konnte mit seinem reduzierten, Horror-fokussierten First-Person-Ausflug nach vielen Jahren wieder richtig punkten, scheint sich mit dieser Formel aber langsam zur Schießbude zurückzuentwickeln. Und apropos Formel: Das Jahr 2017 markierte den Durchbruch eines Spielegenres, vor dem es auch fünf Jahre später kein Entkommen gibt: Die Rede ist natürlich von Battle Royale. Und wer Battle Royale sagt, der muss auch den dabbenden rosa Elefanten im Raum erwähnen: Fortnite, das vermutlich bekannteste und popkulturell größte Spiel seit Minecraft. Der Fairness halber sei natürlich auch dessen komplett in den Schatten gestellter Vorläufer, PUBG, erwähnt, der Fortnites Popularität überhaupt erst ermöglicht hat. 2017 war darüber hinaus auch die Hochphase der Lootbox-Plage, die man mittlerweile nur noch in Sportspielen und dubiosen Mobile-Games findet. Firmen wie EA, Activision und Warner Bros. wollten statt Spielen lieber virtuelle Casinos entwickeln und taten dann höchst überrascht, dass Kunden und Behörden das nicht ganz in Ordnung fanden. Auch Singleplayer-Titel blieben nicht verschont, siehe AC: Origins oder Mittelerde: Schatten des Krieges. Wer dem vergifteten AAA-Markt damals den Rücken kehrte, konnte sich dafür über fantastische Indie-Spiele freuen: Cuphead, Hollow Knight und Edith Finch begeisterten. Hellblade zeigte, dass man für aufwändige Technik keinen Publisher braucht. ❑


2017, in einem Bild zusammengefasst: Das Loot-Lama, Fortnites Version einer Lootbox.

2018

„Gehyptes Mittelmaß und überdurchschnittlicher Kleinkram“

Antonia Dreßler



Subnautica wirft uns zu Anfang über Bord und lässt uns dann selbst rätselraten.


Kingdom Come: Deliverance konnte dem Hype nicht wirklich gerecht werden.

Wenn ich was mit Rennspielen anfangen könnte, würde ich hier sicherich ausschweifend über Forza Horizon 4 reden und wie mich der Titel das ganze Jahr über beschäfftigt hielt. Stattdessen dürft ihr euch etwas zu meinen eignen Highlights anhören, also den einzig wahren. Denn obwohl ich Angst vor offenem Wasser habe, einer echten Phobie, die wohl jeder nachvollziehen kann, hatte es mir Subnautica sehr angetan. Von kleinen technischen Schwierigkeiten mal abgesehen, war die Art der Erkundung und Einsicht in die Spielwelt und die rätselhafte Vergangenheit des wasserlastigen Planeten eine tolle Erfahrung. Diese Art Storytelling, die mich Krimi-mäßig selbst puzzeln lässt, tut es mir immer wieder an, auch wenn ich auf die Herzattacken hätte verzichten können, wenn ich aus meinem U-Boot ins offene Meer teleportiert wurde von den doofen Aliens.

Apropos Phobien: Während meine eigenen Weh-Wehchen natürlich sehr ernst zu nehmen sind, war es doch sehr erheiternd, in Two Point Hospital einen humoristischeren Blick auf das Tagewerk eines Arztes zu werfen. Zumindest oberflächlich, denn im grunde handelt es sich bei dem Titel um Satire, die dem Gesundheitssystem einen leider viel zu realen Spiegel vorhält.

An anderer Stelle eskalierte die Frage nach der Realität in einer hitzigen Debatte um Rassismus, Diskriminierung und kulminierte in einem Historiker-Streit, der es über die Spielepresse hinweg in etliche Tageszeitungen schaffte. Natürlich geht es um Kingdom Come: Deliverance. Das Mittelalter-Rollenspiel sollte nicht nur neue Maßstäbe setzen, sondern wogte auf der Hypewelle als neuer Heilsbringer.

Der Riesenbohei darum, ob es im mittelalterlichen Böhmen nun Menschen verschiedener Hautfarben gab, verschwand zusammen mit dem Hype, als sich das Spiel als nur solide, aber keineswegs herausragend entpuppte. Generell ist 2018 ein Jahr gewesen, in dem sich die größten Ankündigungen als durchschnittlich herausstellten, wie AC: Odyssey und auch Battlefield 5 bewiesen.

Wie innere Dämonen in der heutigen Zeit aussehen können, macht Celeste eindrucksvoll vor.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DES JAHRES:

- **Forza Horizon 4**
- **Pillars of Eternity 2**
- **Monster Hunter: World**
- **Rimworld**
- **Dragon Quest 11**
- **Shadow of the Tomb Raider**
- **Celeste**
- **Battlefield 5**
- **Assassin’s Creed: Odyssey**
- **Hitman 2**
- **Kingdom Come: Deliverance**
- **Frostpunk**
- **Two Point Hospital**
- **Dead Cells**
- **Dusk**
- **Subnautica**

Die Knaller blieben aber nicht aus, mit Frostpunk, das statt auf Kriege zwischen Fraktionen auf den Kampf gegen Witterung und die eigene Moral setzte. Das PC-Highlight Nummer eins des Jahres ist aber Celeste. Die Heldin entführt uns in eine Welt voller persönlicher Abgründe, die aktueller nicht sein kann. Der Plattformer beweist einmal mehr, dass fotorealistische Grafik nicht nötig ist, um eine immersive Welt zu erschaffen, die uns staunend und sprachlos zurückklässt. ❑

2019

„Eine bockige Wild-West-Schönheit reitet endlich auf dem PC ein.“

David Benke


Im Westen viel Neues: Die Welt von Red Dead Redemption 2 strotzt nur so vor Leben.


Filmriss – The Game: In Disco Elysium ist schon allein euer Kater eine Herausforderung.

Ach, Red Dead Redemption 2. Wie gut kann ich mich noch an unsere Stunden miteinander erinnern: Ich hatte mir gerade das Innenband gerissen und lag für einen Monat auf der Couch. Nur du, ich und die schier unendliche Weite des wilden Westens. Es war göttliche Fügung, da bin ich mir sicher! Denn wer hat schon Zeit, sich über Schmerzen im Knöchel zu beschweren, wenn er eine riesige Open World made by Rockstar zu erkunden hat – fachmännisch zusammengestellt, voller Liebe und Details bis in den letzten Pferdehoden. Mit einem charmanten Arthur Morgan, dessen „Good Girl“ mir heute noch in den Ohren hallt. Und einer Gänsehaut-Geschichte, die selbst Quentin Tarantino vor Neid hätte erblassen lassen. Wie froh war ich da, als 2019 dann auch PC-Spieler in den Genuss deiner Schönheit kommen konnten. Gut, du warst zu Beginn vielleicht ein klein wenig bockig. Zu Release wolltest du selbst auf den hochgezüchteten Gaming-Maschinen in unserer Redaktion nicht laufen. Aber wer dranblieb, dich zähmte wie einen wilden Hengst, der wurde mit einer der besten Spielerfahrungen aller Zeiten belohnt! Und wer keine Geduld hatte, konnte sich 2019 immer noch mit zahlreichen anderen Highlights vergnügen. Mit Disco Elysium zum Beispiel, wo ihr als alkoholisierter Antiheld einen mysteriösen Mordfall lösen müsst und dabei mal eben das Rollenspiel-Genre revolutioniert. Wo sonst hat man so viel Spaß dabei, sich mit den Stimmen in seinem Kopf zu unterhalten, spontan den Kommunismus auszurufen und dann in der Gosse zu enden, weil man einen Würfelwurf verkackt hat? Ein Hoch auf Raphael Ambrosius Costeau! Oder wie hieß unser Protagonist noch gleich? Ist ja auch egal …

Was reimt sich auf Schabernack? Natürlich das „Nack nack!“ einer aufmüpfigen Gans.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DES JAHRES:

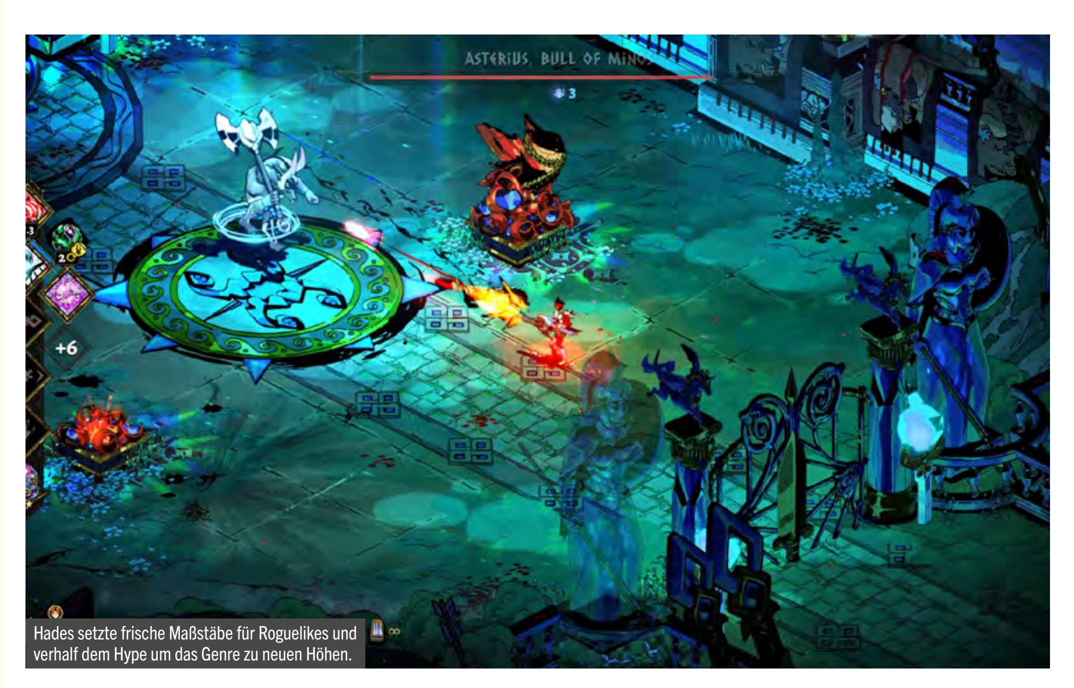
- Red Dead Redemption 2
- Disco Elysium
- Anno 1800
- Sekiro: Shadows Die Twice
- Resident Evil 2
- Tom Clancy's The Division 2
- Gears 5
- Journey
- Halo: The Master Chief Collection
- Heavy Rain
- Detroit: Become Human
- A Plague Tale: Innocence
- Control
- Borderlands 3
- Planet Zoo
- Metro Exodus
- Star Wars: Jedi – Fallen Order
- Untitled Goose Game
- Slay the Spire

Reden wir stattdessen doch noch über A Plague Tale: Innocence, das das Stealth-Spielgefühl eines The Last of Us eindrucksvoll auf den PC brachte, lange vor irgendwelchen Sony-Ports. Nur eben mit der Inquisition. Und Franzosen. Und einem Ratten-Tornado. Ganz großes Kino! Apropos Kino: Vergessen wir nicht das erste Triple-A-Star-Wars-Singleplayer-Spiel seit 2010, Jedi: Fallen Order. Cal Kestis‘ Abenteuer brachte mit Machtkräften und Lichtschwertkämpfen wohlige Erinnerungen an Jedi Knight zurück, probierte mit leichten Metroidvania-Mechaniken aber auch etwas komplett Neues. Für die Horror-Freunde gab's schließlich noch Resident Evil 2, für Soulslike-Fans Sekiro und für Shooter-Enthusiasten Metro: Exodus. Ja, 2019 war alles in allem schon Gans in Ordnung. Quack, quack! ❑

2020

„Spielspaß trifft auf Geldgeilheit mit klarem Gewinner.“

Antonia Dreßler



Hades setzte frische Maßstäbe für Roguelikes und verhalf dem Hype um das Genre zu neuen Höhen.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DES JAHRES:

- Cyberpunk 2077
- Doom Eternal
- Ori and the Will of the Wisps
- Horizon: Zero Dawn
- Hades
- MS Flight Simulator
- Desperados 3
- Death Stranding
- Assassin's Creed: Valhalla
- Crusader Kings 3

Im Jahr 2020 habe ich mein Praktikum bei PC Games angefangen und durfte das erste Mal die Abläufe in einer Spieleredaktion sehen. Die liebevolle und gleichzeitig zeitintensive Bearbeitung der großen Titel haben mich echt beeindruckt. Die Begeisterung, die Spielen aus der Redaktion entgegengebracht wird, ist absolut ansteckend und ich habe zum Beispiel etliche Geschichten und Erfahrungsberichte von Crusader Kings 3 gehört.

Wie man Verrat doppelt und dreifach heimgezahlt hat oder sich die eigene Spielfigur zu Tode peitschte, weil sie sich läutern wollte. In Anbetracht der Komplexität des Grand-Strategy-Titels hat es mich verwundert, wer sich alles in die Mechaniken reingefuchst hat, um an der Erfahrung teilhaben zu können. Ein Beweis für mich, dass Gamer über Genregrenzen hinwegschauen können, wenn ein Spiel richtig gut ist.

Ich habe mich hingegen vor allem bei Hades wiedergefunden und damit meine Liebe für Roguelikes so richtig entdeckt. das verschriene Genre ist ja vor allem bekannt für zig Ableger, die mehr oder minder lieblos in den Äther geblasen werden – und prozedural generierte Levels haben einfach einen negativen Beigeschmack. Auch deshalb war Hades für viele eine Überraschung und noch heute versuchen Indie-Entwickler gerne, den Vergleich zu ziehen: „Das ist wie Hades“.

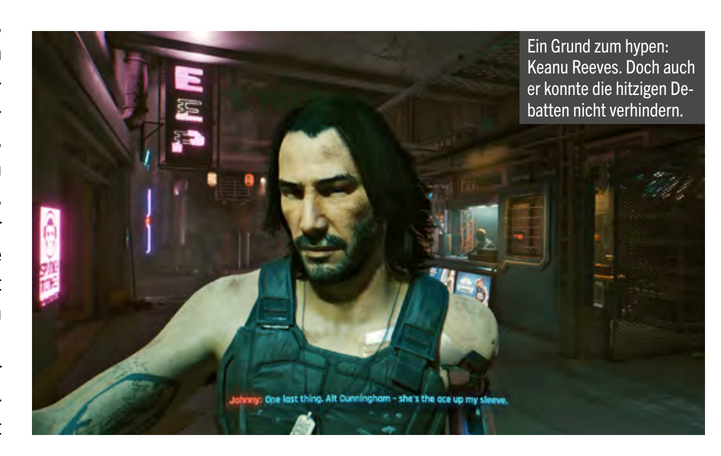
Dabei lebt die Geschichte um Unterweltprinz Zagreus natürlich nicht nur von den Spielmechaniken, sondern seiner Atmosphäre, den liebevoll gestalteten Figuren und Dialogen, der Charakterentwicklung und dem nahezu perfekten Fortschrittssystem. Als es kam, wie es kommen musste und ich mich mit Corona angesteckt habe, war Hades mein Retter, der mir half, die Tage in der Quarantäne totzuschlagen und auch heute ist es einer der wenigen Titel, die ich immer wieder anschmeiße.

Der Hype, der mich im Jahr 2020 gänzlich unberührt ließ, entstand um Cyberpunk 2077 – nicht zuletzt, weil ich Fantasy-Fan bin. Im Nachgang war ich jedenfalls sehr glücklich, nicht emotional involviert zu sein bei den hitzigen Debatten um die Wertung oder wie flüssig das Spiel nun auf welcher Plattform lief. Der Vertrauenseinbruch gegenüber CD Projekt Red war aus Jung-Spieleredakteurs-Sicht hingegen sehr interessant. Das vermeintlich unfehlbare Studio hatte zu große Erwartungen auf sich liegen gehabt, aber für viele war es einfach nur die Bestätigung der wichtigsten Regel: keine Vorbestellungen.

Im Zusammenhang mit Studios und Spielen, die nicht mehr sind, was sie mal waren, muss natürlich auch Assassin's Creed: Valhalla erwähnt werden.

Wikingerspiele gibt es ja prinzipiell nie genug und für mich war das Setting ein Grund, um Freudensprünge zu machen. Doch wo Origins und Odyssey sich noch irgendwie ein bisschen wie Assassinen-Spielen anfühlen, irritiert Valhalla durch die gebrochenen Erwartungen.

2020 darf vielleicht als Mahnmal verstanden werden für die Entwickler, sich ihrer Wurzeln zu erinnern und sich darauf zu konzentrieren, worauf es ankommt: Spiele rauszubringen, die Spaß machen, statt nur mit dem großen Namen Geld zu verdienen. ❑



Ein Grund zum hypen: Keanu Reeves. Doch auch er konnte die hitzigen Debatten nicht verhindern.

2021

„Ein Spielejahr, das wohl nicht lange im Gedächtnis bleibt“

Michael Grünwald

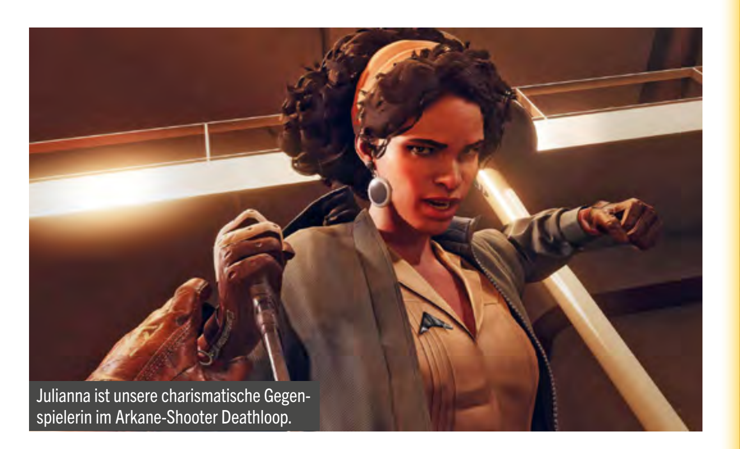


Cody und May gegen den Rest der Wel … ähm … gegen den Rest ihres Grundstückes.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DES JAHRES:

- It Takes Two
- Forza Horizon 5
- Chicory: A Colorful Tale
- Psychonauts 2
- Hitman 3
- Age of Empires 4
- Deathloop
- Humankind
- New World
- Far Cry 6
- Diablo 2: Resurrected
- Halo Infinite
- Guardians of the Galaxy

Das Spiel des Jahres? Ein Indie-Titel! Schon alleine dieser Fakt sagt viel über das Spielejahr 2021 aus. Aus meiner persönlichen Sicht heraus war es kein absolut schwaches Jahr, doch im Vergleich zu vielen anderen fehlten die absoluten Blockbuster, Megahits und Überraschungen. Dass am Ende It Takes Two zum GOTY gekürt wurde, war definitiv ein riesiger Erfolg für Josef Fares und die Entwickler von Hazelight Studios, eine Sensation allerdings nicht. Verdient hat sich das schwedische Entwicklerteam die Auszeichung allemal. It Takes Two erzählt nicht nur eine tiefgründige und spannende Story, sondern glänzt zusätzlich mit äußerst abwechslungsreichem Gameplay und grandiosem Humor. Selbst beim dritten Durchlauf musste ich zumindest noch schmunzeln, als Cody und May mit dem Unterhosen-Flugzeug der Eichhörnchen mitsamt Fighting-Game-Bosskampf-Einlage aus dem Baum flüchteten. Couch-Koop-Spiele kann es meiner Meinung nach nie genug geben und daher wünsche ich mir für die Zukunft mehr Titel à la It Takes Two. Genau das Gleiche gilt übrigens auch für Schleichspiele. Eines der besten seit langem erschien ebenfalls 2021: Hitman 3 ist der perfekte Abschluss der World-of-Assasination-Trilogie. Einige der Schauplätze des letzten Teils der Reboot-Reihe zählen für mich zu den besten des gesamten Franchise. Das feine Herrenhaus in Dartmoor und der Nachtclub in einem stillgelegten Berliner Kraftwerk sind wirklich außergewöhnlich. Sämtliche Gelegenheiten aufzudecken, um immer näher an die Zielpersonen zu kommen, erhöhen den Spielspaß und den Wiederspielwert immens. Und auch die Story rund um meinen Lieblingsglatzkopf Agent 47 hat mich aufgrund ihrer Tiefgründigkeit stellenweise ganz schön überrascht. Ein eiskalter Auftragskiller, der plötzlich doch irgendwo im Inneren Emotionen zulässt; das funktioniert erstaulicherweise sehr gut. Gerade da die Trilogie wieder vermehrt zurück zu den Wurzeln der Reihe ging, hoffe ich, dass IO Interactive mit ein wenig Abstand noch mehr Abenteuer rund um Agent 47 auf die Beine stellt. Davon kann ich einfach nie genug bekommen. Einige positive Überraschungen brachte das Jahr 2021 dann noch zusätzlich hervor. Die ersten Trailer und Gameplay-Szenen zu Guardians of the Galaxy lösten noch nicht gerade Begeisterungsstürme aus, doch das fertige Spiel überzeugt mit gutem Humor und spaßigem Gameplay. Ähnlich sieht das beim neuen Spiel von Arkane aus. Die Dialoge der beiden Hauptcharaktere aus Deathloop sind wirklich witzig geschrieben und passen wundervoll in das abgedrehte Setting. Für mich ist der Stealth-Shooter definitiv auch eines der Highlights des vergangenen Jahres. Zu guter Letzt gab es auch noch etliche erfolgreiche Fortsetzungen beliebter Spieleserien: Far Cry fand mit Teil sechs genauso zurück in die Spur wie der Strategie-Hit Age of Empires mit dem vierten Part. Gelungen sind den Entwicklern auch Psychonauts 2 und Forza Horizon 5. Für die beiden Sequels gab's viel Lob von allen Seiten. Und dennoch wird 2021 nicht lange als besonderes Spielejahrahr in Erinnerung bleiben. Wahrscheinlich haben die meisten die GOTYs schon wieder vergessen. ❑

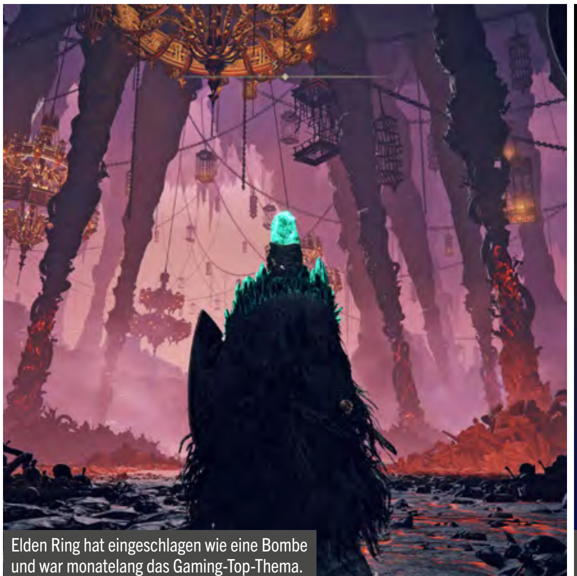


Julianna ist unsere charismatische Gegenspielerin im Arkane-Shooter Deathloop.

2022

Stefan Wilhelm

„Elden Ring, Steam Deck und Playstations großer Auftritt auf dem PC“



Elden Ring hat eingeschlagen wie eine Bombe und war monatelang das Gaming-Top-Thema.



Mit dem Steam Deck konnte Valve in einen klassischen Konsolenmarkt vordringen.

Während diese Zeilen entstehen, ist in Köln gerade die Gamescom zu Ende gegangen. Und bei der zeichnete sich, wie man auch bei uns auf der Website lesen konnte, ein echtes Wiederstarken des Echtzeitstrategie-Genres ab. Ein neues Company of Heroes, neue Inhalte für Total War: Warhammer 3, Homeworld 3, der geistige Command-and-Conquer-Erbe Tempest Rising und War Hospital, um mal einige zu nennen. Das Aufgebot an Titeln aus diesem klassischen PC-Genre beweist: Die Plattform ist quicklebendig und erschließt, wie dieses Jahr bereits eindrucksvoll gezeigt hat, immer neue Zielgruppen. Da wäre etwa das Steam Deck von Valve, mit dem es der Konzern nach seinen gescheiterten Steam Machines und Controllern endlich geschafft hat, klassisches Konsolenterritorium zu betreten. Trotz einiger Kinderkrankheiten hält sich das Gerät seit Monaten in den Top 10 der Verkaufscharts auf Steam. Umgekehrt finden klassische Konsolenmarken und First-Party-Titel vermehrt ihren Weg auf den PC. Den Anfang machte der tolle PC-Port von God of War.

Mit God of War und Spider-Man kamen zwei Playstation-Hochkaräter erstmals auf den PC.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DES JAHRES:

- Dying Light 2: Stay Human
- Stray
- Mount & Blade 2: Bannerlord
- A Plague Tale: Requiem
- Elex 2
- Company of Heroes 3
- Overwatch 2
- Spider-Man Remastered
- God of War
- Elden Ring
- Total War: Warhammer 3
- Death Stranding: Director's Cut
- Diablo Immortal
- Call of Duty: Modern Warfare 2
- Sons of the Forest
- Metal: Hellsinger

Weiter ging's mit Death Stranding: Director's Cut und Spider-Man: Remastered, die Uncharted: Legacy of Thieves Collection und The Last of Us: Part 1 sollen noch folgen. Über eine größere Zielgruppe kann sich währenddessen auch ein ehemals ziemlich unbekannter Entwickler aus Tokio freuen: From Software. Denn dass Elden Ring, ihr neuestes Werk, einen derart kometenhaften Aufstieg hinlegen würde, hat sich das Team wohl nicht einmal in den kühnsten Träumen vorgestellt. Ende Juni knackte das Spiel die Marke von 16 Millionen verkauften Einheiten und ist damit erfolgreicher als der aktuellste Call-of-Duty-Ableger. Verfolgt man die Reihe seit ihren bescheidenen Anfängen, ist diese Zahl kaum zu glauben. Die Gründe für den Erfolg sind vielfältig: Das Mitwirken von Game-of-Thrones-Autor George R. R. Martin und die treue Fanbase befeuerten vor der Veröffentlichung den Hype. Der berüchtigte Schwierigkeitsgrad und der Ruf mancher Endgame-Bosse machen das Spiel auf Streamingplattformen zu einem Zuschauermagneten. Und nicht zuletzt haben das Open-World-Design, die gigantische Build-Vielfalt und die offene Struktur des Spiels dafür gesorgt, dass sich viele neue Spieler erstmals an ein From-Soft-Spiel getraut haben. Es ist schwer vorstellbar, dass 2022 noch ein Spiel erscheint, das Elden Ring den Game-of-the-Year-Titel streitig macht. Dass sich andere Open-World-Spiele der nächsten Jahre an Elden Ring orientieren werden, ist dagegen sicher. ❑



VOM 14. – 29. SEPTEMBER
TÄGLICH JEDE MENGE
PREISE GEWINNEN!



30 JAHRE PC GAMES

Eine Reise durch die

Drei Jahrzehnte, 362 Hefte, Dutzende Autoren, Hunderte Kollegen, unzählige Spiele – die bewegte Geschichte der PC Games.

Von: Felix Schütz

Nun ist es wieder so weit. Die PC Games feiert Jubiläum – und wird 30 Jahre alt. Wir wissen, was nun eigentlich kommen muss: Ein Jubiläumsartikel, bunt und peppig, in dem wir uns mal so richtig abfeiern … nicht wahr? Doch so einfach ist es nicht. In drei Jahrzehnten erlebt man nicht nur Schönes, wie jedes Magazin haben auch wir viele Höhen und Tiefen durchgemacht. Aber: Es gibt sie noch, die gute alte PC Games – und heute ist sie so viel mehr als früher. Ein bewährtes Magazin, eine moderne Website, ein beliebter YouTube-Kanal, eine lebendige Community und neuerdings auch wieder ein Podcast. Kurzum: eine Marke, auf die wir richtig, richtig stolz sind. Doch der Weg dorthin war lang: Auf diesen Seiten laden wir euch ein auf eine kleine Reise durch die bewegte Heftgeschichte der PC Games.

1992

Wir schreiben das Jahr 1991. Christian Geltenpoth, Gründer des Computec-Verlages und Chefredakteur der Playtime, entwickelt die Idee für zwei neue Hefte, die sich explizit an PC- und Amiga-Käufer richten sollen. Über die Namen wird lange diskutiert, schließlich entscheidet man sich aber einfach für die simpelste Lösung: Die Magazin-Schwestern werden Amiga Games und PC Games getauft.

Auf zur Nummer 1

Die erste PC Games findet im September 1992 ihren Weg ins Händlerregal, zum schlanken Einführungspreis von 4,- DM. (Für die Jüngeren unter euch: das sind vier Deutsche Mark). Dafür gibt es 100 randvoll bedruckte Seiten. Das Highlight klebt aber vorne auf dem Umschlag: die Cover-Diskette, die jeder Ausgabe beiliegt. Auf dem 3,5"-Datenträger lassen sich 1,44 MB unterbringen, der Platz verteilt sich auf Demo-Versionen von neuen PC-Spielen, Patches, Levels, Shareware oder kleine Extras. Da bekommt man also was für sein Geld. Obwohl das völlig unbekannte Adventure Laura Bow 2 auf dem



Heftgeschichte

Cover prangt, wird die Erstausgabe zum Erfolg: Schon im ersten Jahr durchbricht PC Games die Grenze von rund 50.000 verkauften Heften.

Die Erstausgabe bietet sämtliche Eckpfeiler, die uns bis heute ausmachen: Zu Beginn das Editorial, wichtige Meldungen, Vorschau-Artikel, Reportagen, Hardware-Teil, Kolumnen, Specials – und natürlich Tests, seit jeher das Herzstück der PC Games. Ebenfalls in der Erstausgabe: Eine lockere Leserbriefecke, in der Urgestein Rainer „Rossi" Rosshirt um Zuschriften bittet. Die soll er bekommen: Rainers Rubrik entwickelt sich binnen kürzester Zeit zur beliebten Anlaufstelle für Sorgen, Fragen, Lob und Kritik. Dank Rossi treffen Heft und Community aufeinander. Er wird die Seiten noch für die nächsten 28 Jahre betreuen.

Auf die altmodische Art

Obwohl zunächst fast zwei Dutzend Autoren für das Heft schreiben, zeichnet sich früh die Kernredaktion ab: Thomas Borovskis, Oliver Menne und Harald Wagner sind die Namen und Gesichter, die uns in den meisten Tests entgegenlachen. Schon ab der zweiten Ausgabe ist Petra Maueröder als Freie Redakteurin mit an Bord, die mit ihren geschliffenen Kolumnen schnell zum Liebling vieler Leser avanciert.

Heute kaum noch vorstellbar: Die PC Games entsteht in einer Ära ohne Internet, ohne digitale Kameras, ohne Smartphones. Screenshots stellen eine Herausforderung dar: Vom Hersteller werden sie oft per Dia angeliefert, doch wenn Redakteure eigene Bilder brauchen, zieht man sich in einen dunklen Raum zurück und fotografiert den Monitor kunstvoll ab. Die entwickelten Negative lässt man danach einscannen, bevor die Layouter damit arbeiten können. Interviewfragen gehen per Fax ans andere Ende der Welt, Testmuster bringt der Postbote an die Tür. Recherchiert wird per Telefon, immer wieder greift das Team zum Hörer und klappert Kontakte ab. Von Anfang sucht die PC Games die Nähe zur Industrie und spielt hier ihre Stärken aus: Schon früh erfährt die Redaktion viele Trends von morgen, es gibt lesenswerte Reportagen (gleich im ersten Heft über die Westwood Studios) und man bespricht Spiele, die viele damals noch gar nicht kennen. Mit Hintergrundberichten und Interviews geht die PC Games deutlich über simple Kaufberatung hinaus – und trifft damit den richtigen Nerv.

1993 bis 1995

Obwohl man auf dem richtigen Weg ist, startet Christian Müller in der Ausgabe 1/93 eine Leserumfrage, um „einige Geburtsfältchen auszubügeln." Nur drei Hefte später be-



Bild links: Thomas Borovksis, Florian „Stanglnator“ Stangl, Petra Maueröder, Harald Wagner und Oliver Menne (v.l.n.r.) bilden 1997 das Stammteam von PC Games. Bild rechts: Ein junger Chefredakteur namens Christian Müller begrüßt in der Erstausgabe von 1992 die neuen Heftkäufer.

dankt er sich: Die PC Games ist nun das meistverkaufte PC-Spiele-Magazin im deutschsprachigen Raum.

Tests, das wird schnell klar, sind eine aufwändige Angelegenheit. PC Games macht sich das Leben anfangs unnötig schwer: Anstelle einer Spielspaßwertung gibt’s eine komplizierte Tabelle, in der Einzelkategorien wie Grafik oder Steuerung abhängig vom Genre in ein Endergebnis umgerechnet werden. Erst nach einem Jahr ist Schluss damit: Ab Ausgabe 10/93 wird die Wertung unabhängig von anderen Zahlen vergeben, von nun an entscheidet das Bauchgefühl. Dafür rücken nun andere Aspekte in den Vordergrund.

Die CD-ROM ändert alles

Moderne Grafik spielt nur eine geringe Rolle, was sich auch im Heft widerspiegelt: Viele Screenshots erinnern an größere Briefmarken und in den Texten hält man sich mit Fachbegriffen zurück. Texturen, Polygone, Frames per second? Davon ist noch keine Rede. (20 Bilder pro Sekunde werden übrigens als völlig ausreichend empfunden!) Im Test zu Ultima Underworld warnt Alex Geltenpoth eher vor dem riesigen Platzbedarf: „Auf der Festplatte schluckt dieser Gigant 13 MB, verzichtet man auf die digitalisierte Sprache, so sind es nur noch elf.“

Apropos: Sprachausgabe ist Anno 1993 noch eine Seltenheit, da sie auf Disketten kaum Platz findet. Doch es gibt Licht am Ende des Tunnels: das CD-ROM-Laufwerk startet endlich seinen Siegeszug. Titel wie Star Wars: Rebel Assault werden nun zu Wegbereitern für eine völlig neue Generation, die mit hochwertigen Sounds und aufwendigen Videos alles übertrifft, was man bislang auf dem PC gesehen hatte. Grafikkarten sind noch Randerscheinungen, auf den Hardware-Seiten werden dafür neue Soundkarten vorgestellt, die man – typisch für die MS-DOS-Ära – noch mühsam vor dem Spielstart konfigurieren muss.

Doom schlägt ein

Der PC mutiert zur waschechten Multimedia-Maschine und schießt dank CD-ROM an jeder Konkurrenz vorbei. Weil „die Silberlinge groß im Kommen sind“, führt PC Games im Wertungskasten den „CD Advantage“ ein – damit soll der Leser schnell erkennen, wie gut der Datenträger ausgenutzt wird. Das versteht zwar niemand so richtig, doch die Marschrichtung ist klar: Der CD-ROM gehört die Zukunft. Ausgedehnte Entwicklerportraits und Studioberichte erfreuen sich derweil immer großer Beliebtheit im Heft. Vor allem Markus Krichel sorgt als US-Korrespondent für Nachschub, er besucht angesagte Studios wie Origin und Interplay. Die Leser blicken so erstmals hinter die Kulissen und lernen „Stars“ wie Peter Molyneux oder Chris Roberts kennen, die PC Games in den Jahren danach erschöpfend ins Rampenlicht rückt.

Mit Ausgabe 08/93 gibt Christian Müller die Leitung an Thomas Borovskis und Oliver Menne ab, die das Heft in den nächsten Jahren kräftig weiterentwickeln und geschickt an neue Hardware-Trends anpassen. Doom, das wir in Ausgabe 03/94 testen, markiert beispielsweise einen Wendepunkt: Grafik 96 Prozent, Spielspaß 95 Prozent – laut Borovskis ein technischer Meilenstein und Vorreiter einer neuen Spielegeneration. Der heftige Gewaltgrad zieht allerdings Diskussionen nach sich, im Mai 1994 folgt die Indizierung des Spiels.

Der Anteil an Tipps und Tricks (die man auf Wunsch heraustrennen und abheften kann), nimmt weiter zu, das Heft wächst um 32 farbige Seiten. Immer wieder stößt man nun auf größere Tests von Herbert Eichinger, der damals auch für die Textkorrektur des Magazins zuständig ist. 1994 bringt PC Games dann erstmals eine Heftvariante mit CD-ROM auf den Markt. Die Nachfrage ist so groß, dass man zur Ausgabe 1/95 beschließt, das Heft künftig regulär in zwei Varianten auszuliefern: wahlweise mit Diskette für DM 7,50 oder zum Aufpreis von DM 2,- mit vollgepackter CD. Dank Silberscheibe können Leser erstmals bewegte Trailer anschauen und neue Demos antesten, darunter das Render-Spektakel Cyberia, das auf Disketten niemals möglich gewesen wäre. Später finden sich auch erste Video-Reportagen auf der Disc, darunter Vor-Ort-Berichte zur E3 oder Entwicklerbesuche, wie etwa in Ausgabe 6/96, in der wir den exzentrischen Richard Garriott treffen.

Übrigens gibt es zu dieser Zeit noch eine dritte Heftvariante: Die PC Action, die damals noch aus einer PC Games plus Vollpreisspiel besteht. Preis: 20 Deutsche Mark.

Gaming goes Hollywood

Spätestens mit Ausgabe 02/95 besteht kein Zweifel mehr, das Zeitalter der Diskette ist vorbei: Wing Commander 3 wird auf vier CDs ausgeliefert und lässt im Test sämtliche Kinnladen runterklappen. Die Redakteure zücken eine irre Wertung von 96 Prozent– ein Ergebnis, das erst Half-Life 2 wieder erreichen wird. Um Chris Roberts’ Meisterwerk zu spielen, ist allerdings ein blitzschneller Rechner nötig, selbst ein 486er DX4 100 ist mit der topmodernen 3D-Grafik überfordert. Ambitionierte Spieler rüsten auf und greifen lieber zu einem Pentium 90 mit rasanten 16 MB RAM – umso besser, dass PC Games erst wenige Ausgaben zuvor den Hardwareteil im Heft aufgebohrt hat! Denn nun geht es Schlag auf Schlag, die Frage „Läuft das noch auf meinem PC?“ erscheint oft wichtiger als die Spielspaßwertung selbst.

Keine Gefahr durch Konsolen

Spannend wird es dann Mitte 1995: Wir berichten über die neuen Superkonsolen Sony Playstation und Sega Saturn, die mit Spielen wie Ridge Racer für Staunen sorgen. Ist die Vormachtstellung des PCs etwa in Gefahr? PC Games macht Hoffnung: Laut Gerüchten arbeiten namhafte Grafikkartenhersteller bereits an „speziellen Lösungen“ für PC-Spieler, mit denen der Prozessor entlastet werden soll. Da winken also schon die ersten 3D-Beschleuniger um die Ecke.

Bis dahin gibt es allerdings kaum Spiele, die ohne Videos auskommen. Immer mehr Hersteller pumpen Geld in Rendersequenzen oder lassen Filmszenen mit echten Schauspielern drehen, nicht selten auf Kosten des Gameplays. Die Installationsgrößen halten sich zu dieser Zeit noch in Grenzen, da vieles einfach direkt von der CD gelesen wird. Adventures aller Couleur erfreuen sich großer Beliebtheit und SVGA-Grafik entwickelt sich zum neuen Standard. Vor allem das Render-Abenteuer Myst landet auf zahllosen Rechnern, selbst bei Leuten, die sonst einen großen Bogen um Computerspiele machen. Für PC Games sind es wundervolle Jahre, das Heft wächst kräftig mit dem Markt und die Leser danken es mit glänzenden Verkaufszahlen.

Im Juni 1995 wird Petra Maueröder festes Mitglied der Redaktion und entdeckt ein neues Genre für sich. Denn genau zu dieser Zeit wird die Echtzeitstrategie überraschend populär: Waren Strategiespiele bislang eher rundenbasiert, knifflig und verkopft, entpuppt sich das Hightech-Spektakel Command & Conquer als waschechter Blockbuster. Das zugängliche Gameplay und die aufwändige Präsentation machen den Dune-2-Nachfolger zum Kassenschlager, dicht gefolgt von Warcraft 2 (Test in 02/96), an dem bald kein PC-Spieler vorbeikommt.

1996 bis 1997

Schon im April nehmen wir unsere erste Homepage in Betrieb, die Adresse bleibt bis heute unverändert: www.pcgames.de. Anfangs noch als „PC Games Online" bezeichnet, finden sogenannte „DFÜ-Anwender" hier einen bunten Mix aus Tests, Bugfixes und einigem mehr, dazu lädt die Redaktion regelmäßig zu launigen Chat-Runden ein. Dieses Internet ist allerdings für viele noch ein Buch mit sieben Siegeln, und ein teures noch dazu: Flatrates sind noch lange nicht in Sicht, wer surfen, chatten, mailen will, muss horrende Minutenpreise zahlen. Ob sich das jemals durchsetzen wird? Die Hersteller glauben zumindest daran: Meridian 59 wird das erste Online-Rollenspiel mit echter 3D-Grafik. Ein Jahr später veröffentlicht Origin dann Ultima Online, das sich nach einem schleppenden Start zu einem echten Hit entwickelt. Auf der E3 (Ausgabe 07/96) sieht sich Petra Maueröder dann ein Spiel namens Diablo an und wittert glatt eine Sensation: „Man klickt einfach im Hauptmenü auf den Internet-Button und wird automatisch mit dem Blizzard-Server verbunden, so daß man gegen Spieler aus aller Welt antreten kann." Hammer! Vier Monate später packt PC Games eine exklusive Demo des Action-RPGs auf die Heft-CD, die danach auf vielen Schulhöfen zum begehrten Tauschobjekt wird.

Währenddessen zeichnet sich bei der Grafik ein Beben ab. Befeuert von modernen Pentium-Prozessoren, feiern große 3D-Titel ihre Premiere. Kultspiele wie Quake, Duke Nukem 3D oder Tomb Raider verschieben die Messlatte nach oben, ein Jahr später folgen Dungeon Keeper und MDK, die noch von Software-Renderern angetrieben werden und dadurch massig Leistung fressen. Wohl dem, der einen flotten Pentium 133 im Gehäuse hat!

Rechenpower ist gefragt

In Ausgabe 08/96 reagiert das Team auf die ständig steigenden Hardwareanforderungen: Das anspruchsvolle Virtua Fighter PC wird zum ersten Mal auf mehreren Systemen getestet. Von nun an werden die Reviews analytischer, Screenshots werden größer abgedruckt und es gibt Vergleichsbilder, mit denen man die Unterschiede von VGA zu SVGA oder Grafikeinstellungen vermitteln will. Wichtige Spiele bekommen deutlich mehr Umfang spendiert und in Tabellen werden Features gegenübergestellt, was zum Teil irre Ausmaße annimmt. Im Review zu Z (08/96) gibt es beispielsweise eine komplette Seite mit Fakten und Daten zu C&C und Warcraft 2, in dem unter anderem die Anzahl der Landschaftstypen oder die Menge an Musikstücken (!) verglichen werden. Und nicht nur das wirkt übertrieben: Im Test zu Wing Commander 4 (04/96) befindet sich ein Kasten, der mal eben die komplette Handlung des Spiels spoilert, inklusive Finale. Wie konnte so etwas bloß in Heft gelangen?

Ab September 1996 ist die alte Coverdisk nur noch im Abo erhältlich, 1997 wird der Daten-Oldie endgültig in den Ruhestand geschickt. Dafür bekommt die Ausgabe 10/96 erstmals zwei prall gefüllte CD-ROMs verpasst, ein dickes Angebot, das später zum Standard werden soll. Eine Magazin-Variante ohne Datenträger wird nun ebenfalls verkauft, zum Preis von DM 5,90, während die CD-Variante für knapp 10 Mark über die Ladentheke geht. Mit dem Heft wächst auch das Team: Im Oktober wird Harald Wagner, bislang noch Freier Mitarbeiter, ein fester Teil der Redaktion. Neue Rubriken entstehen, zum Beispiel „Flashback". Darin werden Spiele, die bereits erhältlich sind, einer weiteren Kontrolle unterzogen. Nicht ganz unschuldig daran: Der Bundesliga Manager 97, der in üblem Zustand veröffentlicht wird, das Wort „Bugs" erhält Einzug in den Sprachgebrauch vieler Gamer.

Im gleichen Jahr wird die hauseigene PC Action in ein brandneues Magazin mit eigener Redaktion umgewandelt. Das Heft befasst sich ausschließlich mit PC-Titeln, setzt aber andere Schwerpunkte als wir.

3D erobert die Welt

Anfang des Jahres 1997 stößt Florian Stangl zum Team, denn das Aufgabenfeld wächst und wächst. PC Games rühmt sich nun als erfolgreichstes PC-Spielemagazin Europas, ein Siegel, das der Zeitschrift Tür und Tor öffnet. Immer häufiger steigt das Team nun in den Flieger, man berichtet nicht mehr nur von Messen, sondern stattet den Studios auch häufig persönliche Besuche ab. Die mitgebrachten Infos und Bilder verheißen dem PC eine rosige Zukunft: Während Konsolenspieler noch über das Nintendo 64 staunen, versprechen die neuen 3D-Grafikbeschleuniger bereits viel mehr Leistung bei schickerer Grafik – und das auch auf älteren Systemen. Besonders angesagt ist die Diamond Monster 3D, eine Zusatzkarte mit 3dfx-Voodoo-Chip, die schon Ende 1996 erscheint, anfangs aber kaum Software-Unterstützung findet. Dank DirectX für Windows 95 soll sich das nun ändern.

Gamer im Voodoo-Rausch

PC Games passt sich den Umständen an, im Test zum Racing-Spiel POD vergeben wir erstmals drei Wertungen – eine für den Pentium 200, eine für den P200 MMX und eine für 3D-Beschleuniger wie 3Dfx, Rage oder PowerVR. Wer das Rennen macht, ist schon nach ein paar Monaten klar: „Ohne 3dfx-Karte wird man zukünftig auf viele der heißesten Spiele verzichten müssen." Das Heft wird technischer, immer wieder finden sich Specials im Heft, in denen bilineares Filtering, Mip Mapping und Texturen erklärt werden, man spricht von Polycounts, Anti-Aliasing und Z-Buffering. Die Leser nehmen es dankend an, schließlich kommt kaum noch jemand um größere Hardwareanschaffungen herum. Auf der E3 können wir dann erstmals Blicke auf Spiele wie Quake 2 oder Forsaken werfen, die deutlich zeigen, wohin die Grafikreise geht: Bunte Echtzeit-Beleuchtung, gefilterte Texturen und grandiose Spezialeffekte machen uns den Mund wässrig. Wer bislang noch nicht auf eine 3D-Karte gespart hatte, fängt nun damit an. Auch ein neues Spiel von einem unbekannten Studio namens Valve sorgt für Aufsehen: Half-Life wird erstmals in Ausgabe 09/97 in einer Randspalte erwähnt. Tests zu Action-Highlights wie Turok, Tomb Raider 2 oder Wing Commander Prophecy beweisen dann endgültig, dass der PC schon längst an den neuen Konsolen vorbeigezogen ist.

Mittlerweile werfen so viele Hersteller neue PC-Spiele auf den Markt, dass sie in normalen Tests den Rahmen sprengen würden. Es werden Kurztests eingeführt, die auf engstem Raum die wichtigsten Infos liefern sollen. Nicht nur die Fülle an Themen, sondern auch ein prächtiges Anzeigengeschäft sorgen dafür, dass die Heftumfänge in diesem Jahr erstmals die 300 Seiten knacken, so zu sehen in der ersten Jubiläumsausgabe 10/97: Das Heft schwer wie ein Dachziegel, auf der CD drei Vollversionen plus eine dicke Demo zum heiß ersehn-



Bild unten: Wing Commander 3 ist 1994 das erste Spiel in der Heftgeschichte, das eine Wertung von 96 Prozent erreicht. Erst 2004 bekommt Half-Life 2 (Bild rechts) die gleiche Wertung, seitdem teilen sich die Spiele den Rekord.

DER WERTUNGSKASTEN IM WANDEL DER ZEIT

1992



Der Wertungskasten in der Erstausgabe. Kurios: Eine Info-Spalte, die explizit den Game Designer nannte, und die Angabe „Motivation", die schon nach wenigen Heften zurecht verschwand.

1994

RAM-Bedarf unter Besonderheiten, Auflösungen „nur" noch bis EGA und die Kopierschutz-Info (was heißt bitte „normal"?). Der Wertungskasten wurde in den nächsten Jahren verbessert.

1996



Mittendrin im CD-ROM-Zeitalter: Der Wertungskasten liefert mit minimaler und empfohlener Hardware, Win 95-Support und der damals wichtigen CD-Laufwerksgeschwindigkeit wertvolle Infos.

ten Dungeon Keeper und ein prall gefülltes Gewinnspiel obendrauf. Im Editorial bedankt sich das Team und richtet sich mit einem Wunsch an die Leser: Sie mögen der PC Games doch bitte auch in Zukunft die Treue halten. Der Appell ist durchaus ernst gemeint, denn nur einen Monat davor zog mit der Gamestar ein starker Mitbewerber ins Feld.

1998 bis 1999

Hardware-Tests sind nun besonders gefragt, man übersteht kaum ein Jahr, ohne eine Komponente nachzurüsten. Spiele verschlingen problemlos Hunderte MB auf der Festplatte, 19"-Monitore kommen auf den Tisch und wer einen Joystick verwendet, greift zum Force Feedback Pro, der dank Vibrationsmotor ein realistisches Spielgefühl vermitteln soll. PC Games startet in dieses vollgepackte Jahr mit noch mehr Tipps und Tricks, der Heftumfang wächst dank massenhaft Anzeigen auf schwindelerregende 338 Seiten. Einige davon sind wieder mal Peter Molyneux gewidmet, der seit Dungeon Keeper zu einer Art Stammgast geworden ist. Nun stellt er seinen neuesten Streich vor: Black & White. Der berühmte Game Designer Steve Jackson, der ebenfalls Teil des Entwicklerteams ist, wird danach eine eigene Heftrubrik erhalten. In seinem Tagebuch berichtet er über insgesamt 41 (!) Ausgaben hinweg von den Entwicklungsarbeiten und Neuerungen aus Black & White.

Trotz beeindruckender 3D-Grafiken erleben wir auf dem PC aber auch einen starken Gegenentwurf: Wir testen 2D-Meisterwerke wie Fallout und Anno 1602, dazu landen Jagged Alliance 2 und Age of Empires 2 im Vorschauteil. Denn damals wie heute gilt: Für gute 2D-Spiele ist bei uns immer Platz.

Kurvenreich ins neue Zeitalter

In der 06/98 wird das Testcenter im Heft massiv aufgewertet, unter anderem gibt es hier schon eine frühe Form der Motivationskurve, die im Test zu Starcraft zum Einsatz kommt. Die Kurve ist anschaulich, auch die Wertung geht in Ordnung – und doch bleibt das Gefühl, dass wir das Spiel etwas zu stiefmütterlich behandeln: „Ein handwerklich solides, hochqualitatives Spiel, leider ohne technologische und spielerische Impulse.", so lautet das Fazit. Die Redaktion zeigt sich vor allem von der veralteten 2D-Technik und der geringen Auflösung enttäuscht. So kann man sich irren!

Das neue Testcenter wird kurz darauf auch mit Pro- und Contra-Punkten bestückt. Die sind von nun an Standard in jedem Test und selbst heute noch Pflicht! Ebenfalls neu ist der Test-Bereich „Installiert und läuft", in dem anschauliche Tabellen zeigen, wie gut ein Spiel auf bestimmter Hardware läuft. Screenshots erstrecken sich nun öfter mal über eine halbe Seite, schließlich soll man auch was von der teuren Edelgrafik erkennen. Auch im wachsenden Hardware-Teil dreht sich alles um Grafikleistung, darunter die Riva TNT von Nvidia, die laut unserem Hardware-Redakteur Thilo Bayer besonders großes Potenzial zeigt.

Auf amerikanischem Boden

Mit der Ausgabe 05/98 zieht es den Stanglnator über den großen Teich, um dort ein neues US-Büro der PC Games zu leiten. Davon verspricht man sich eine bessere Zusammenarbeit mit den amerikanischen Studios vor Ort, außerdem ist Florian dadurch ruck-zuck zur E3 gedüst. Dort haut ihn die Präsentation von Black & White (von dem es nichts Spielbares zu sehen gab) völlig aus den Socken: „Black & White dürfte eine Revolution in der Spielebranche werden. Peter Molyneux ist schließlich dank seiner Vergangenheit über den Vorwurf erhaben, den Mund zu voll zu nehmen." Aha.

Am 30. November 1998 geht Computec, der Verlag hinter der PC Games, an die Börse. Man will frisches Kapital in die Firma spülen und so den Erfolgskurs konsequent fortsetzen. In der Redaktion gibt's ebenfalls größere Änderungen. So wechselt Oliver Menne in den Vorstand der Firma, sein Stellvertreter Tom Borovskis rückt auf seinen Posten nach und wird künftig von Petra unterstützt. Florian Weidhase kümmert sich derweil um noch mehr Tipps & Tricks im Heft. Im August 1998 wird die Redaktion dann um weitere Neuzugänge ergänzt: Mit Peter Kusenberg und Andreas Sauerland wächst das Kernteam auf sieben Köpfe an. Das Magazin bekommt außerdem neue Rubriken wie „Hausbesuche" verpasst, die verstärkt die kreativen Köpfe der Branche vorstellen will.

Kane geht immer

Mit der Konkurrenz kann die PC Games zu dieser Zeit problemlos mithalten, auch dank einer verschwenderischen Ausstattung: Neben dem daumendicken Heft bekommt man für 10 Mark oft noch eine Vollversion auf CD sowie Extras wie Lara-Croft-Poster, Tastaturschablonen oder aufwendige Sonderbeilagen. Auch die vielen exklusiven Titelstorys führen zu satten Verkäufen. Klarer Favorit der Leser: Das extrem gefragte Command & Conquer: Tiberian Sun, das es zwischen 1998 und 1999 gleich fünf Mal auf den Umschlag schafft. Mindestens ebenso gefragt: Diablo 2, das uns Bill Roper bei einem Besuch persönlich vorführt. Für das Action-RPG verspricht Blizzard aufwändige Online-Features, die schwer im Kommen sind. Spiele wie Starcraft hatten mit dem Battle.net schon gezeigt, dass sich das Zeitalter von Netzwerkspielen und LAN-Partys dem Ende zuneigt. Dank schnellerer ISDN-Verbindungen und Flatrate-Tarifen finden immer mehr Haushalte ihren Weg ins Internet.

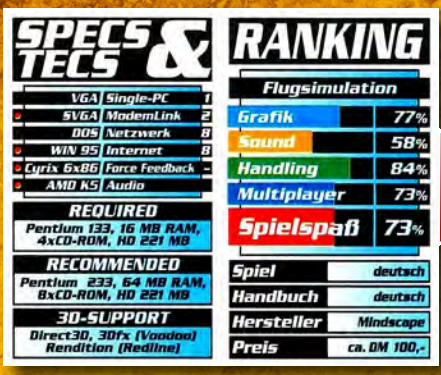
> „Nach der Abgabe ist vor der Abgabe."
>
> Zynischer Wahlspruch übernächtigter Redakteure

Auf den Gipfel und zurück

Und noch eine Trendwende zeichnet sich ab: In Ausgabe 9/99 berichten wir ausführlich über DVD-Laufwerke. Waren sie bislang kaum gefragt, sollen sie nun der neue Standard werden. Gut für uns, schließlich liefern wir die PC Games schon seit Mitte 1998 mit zwei CDs aus, um die riesige Menge an Demos, Patches und Videos unterzubringen. Mit der DVD sollen die Platzprobleme endlich der Vergangenheit angehören.

All die Mühen der letzten Jahre, all die durchgezockten Nächte und zehrenden Abgaben, zahlen sich aus: Im Jahr 1999 meldet die IVW mehr als 360.000 verkaufte Ausgaben der PC Games, hinzu kommen nochmal knapp 39.000 Abonnenten, Tendenz steigend. Ein tolles Ergebnis, das aber leider auch den Höhepunkt darstellt: Die verkaufte

1998


SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	8
Cyrix 6x86	Force Feedback	-
AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 221 MB

RECOMMENDED
Pentium 233, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 221 MB

3D-SUPPORT
Direct3D, 3Dfx (Voodoo) Rendition (Redline)

RANKING

Flugsimulation

Grafik	77%
Sound	58%
Handling	84%
Multiplayer	73%
Spielspaß	73%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Mindscape
Preis	ca. DM 100,-

1998: Der CD-Advantage fliegt raus, dafür kommt ein Kästchen über 3D-Grafikchips hinzu. Die Hardwareanforderungen fallen detailreicher aus und Multiplayer bekommt eine eigene Wertung.

2000

TESTURTEIL Diablo 2

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Diablo 2 8/2000
Trotz Verspätung hat Blizzard es geschafft: *Diablo 2* ist die neue Referenz bei den Action-Rollenspielen.

Nox 3/2000
Die humorige Monsterjagd ist der beste der zahllosen *Diablo*-Klons.

Darkstone 10/99
Kitschig-schönes Fantasyepos in sehr schönen 3D-Dungeons.

Diablo 2/97
Das Original begründete seinerzeit ein ganz neues Spielgenre.

Satanica 4/2000
Dümmlicher Schmalspur-Grusel auf niedrigstem Niveau.

GRAFIK .... Gut
Nie zuvor sahen 640x480 Bildpunkte so gut aus.

SOUND .... Gut
Abwechslungsreiche und stimmungsvolle Musik.

STEUERUNG .... Sehr gut
Nach fünf Minuten hat man alles kapiert.

MEHRSPIELER .... Sehr gut
Im Battle.net macht die Teufelsjagd doppelt Spaß.

91%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233	Pentium III 500
32 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	16xCD-ROM
HD: 650 MB	HD: 1,5 GB

GRAFIK
✔ Software
✔ 3Dfx/Glide
✔ Direct 3D
✘ Open GL

SOUND
✔ EAX (SBLive!)
✔ Aureal 3D
✔ Dolby Surround

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 3

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Mit dem ersten großen Redesign wird das Testcenter umgekrempelt. Nun gibt's Vergleichstitel in einer Randspalte, Schulnoten für Kategorien wie Steuerung und Sound. Auch die unterstützten Sound- und Grafikarten werden genauer angegeben.

2002


TESTURTEIL
BATTLEFIELD 1942

87

ENTWICKLER: Digital Illusions
ANBIETER: Electronic Arts
PREIS: Ca. € 45,-
TERMIN: Erhältlich
USK: Ab 16 Jahren
SPRACHE: Deutsch
ZIELGRUPPE: Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD: Individuell einstellbar
MEHRSPIELER: Einzel-PC: 1, Netzwerk: 64, Internet: 64, 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 500 1.000 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB 128 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost Luxus

PRO & CONTRA
+ Geniale Schlachtfeld-Atmosphäre
+ Echtes Teamwork
+ Viele taktische Möglichkeiten
+ Vielzahl an Waffen und Vehikeln
− Balancing noch nicht ganz perfekt

GRAFIK	85%
SOUND	83%
STEUERUNG	83%
ATMOSPHÄRE	86%
SPIELDESIGN	85%
EINZELSPIELER	67%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie COUNTER-STRIKE oder TRIBES 2 mochten.

Zwei Jahre später. Die bunte Wertungsschlange und die Farbverläufe sind gewöhnungsbedürftig. Super dagegen: Die neuen Pros und Contras.

Auflage wird von nun an Jahr für Jahr rapide sinken. Der Grund dafür ist bekannt: Internetzugänge sind erschwinglich, leistungsstarke PCs finden sich in fast jedem Haushalt und die Informationen sind zunehmend frei im Netz verfügbar. Das große Print-Sterben beginnt – und wie so viele Zeitschriften leiden auch wir unter den Folgen.

2000 bis 2003

Computec startet erfolglos den Versuch, ein neues Magazin in den USA aufzubauen, nach nicht mal einem Jahr wird das teure Projekt beerdigt. Stattdessen versucht man sich wieder mehr auf seine Stärken zu konzentrieren: Wenn die letzten Jahre eines gezeigt haben, dann dass Hardware ein riesiges Thema ist. Thilo Bayer, bislang verantwortlich für unsere Technik-Seiten, bekommt grünes Licht für ein neues Magazin, das unser Angebot perfekt ergänzt. Im Oktober 2000 landet die druckfrische PC Games Hardware in den Händlerregalen. Unser Schwestermagazin ist bis heute erfolgreich und hat sich eine umfangreiche Website mit aktiver Community aufgebaut. Natürlich behält die PC Games aber auch ihre Hardware-Seiten bei, schließlich will man die Leser umfassend informieren.

Der Anfang vom Abstieg

Im Stammheft kündigen sich Veränderungen an. Auf der Teamseite lachen uns neue Gesichter entgegen, darunter Sascha Gliss und Daniel Kreiss. Die deutlichste Neuerung betrifft aber das Layout, das zum ersten Mal komplett ausgetauscht wird. Alle Schriftarten und Designs werden erneuert, der Stil wirkt nüchterner und moderner, gleichzeitig rückt die Redaktion stärker in den Mittelpunkt. Die verspielten Kästen und Beschäftigungselemente, die schon seit den frühen 90ern zum Look der PC Games gehören, werden dafür zurückgefahren. Im Wertungskasten führt man Schulnoten für Kategorien wie Grafik oder Sound ein, wichtige Hardware-Infos bekommt man nun auf einen Blick und die Motivationskurve präsentiert sich übersichtlicher.

Pixelpracht und Fotomurks

Peinlich dagegen: Im Heft wimmelt es plötzlich von Fotos aus Filmen und Serien, die absolut nichts mit dem Inhalt zu tun haben. Im Half-Life-Artikel blitzt uns beispielsweise Arnold Schwarzenegger entgegen, im Test zu Die Sims prangt dafür ein Foto aus Gute Zeiten, Schlechte Zeiten. Das ist bestenfalls unnötig, oft aber auch einfach verwirrend – ein echter Fehlgriff. Ganz im Gegensatz zur neuen Rubrik „Pixelpracht", die mit Ausgabe 07/2000 eingeführt wird: Hier darf sich ein besonders feiner Screenshot stolz auf einer Doppelseite präsentieren, hohe Auflösungen jenseits von 1028x768 Pixeln machen es endlich möglich.

Inhaltlich bleibt man am Puls der Zeit, etwa in einem Special der Ausgabe 02/2000: „Vielleicht haben Sie ja schon von so genannten ‚MODs' gehört oder gelesen.", heißt es darin. Natürlich waren Mods zu der Zeit schon lange bekannt, doch mit der Veröffentlichung von Half-Life bekam das Thema eine ganz neue Qualität. Anlass war nämlich das extrem beliebte Counter-Strike, das gemeinsam mit Spielen wie Starcraft dafür sorgt, dass wir eines Tages auch über das Phänomen E-Sport berichten können.

Spannend ist auch der Blick über den Tellerrand: Mit Ausgabe 05/2000 stellen wir Microsofts „Killer-Konsole" vor. Dank Pentium III und Nvidia-Chip soll die Xbox ihre Konkurrenz meilenweit abhängen. Viele befürchten nun, dass Microsoft sich endgültig vom PC abwenden könnte. Eine Sorge, die nicht ganz unberechtigt ist: Es soll noch viele Jahre dauern, bis Microsoft sich wieder auf PC-Spieler zubewegt und sein Image gründlich aufpoliert. Heute gibt sich Microsoft wieder ausgesprochen PC-freundlich!

Wenn der Molyneux klingelt

Urgestein Tom Borovskis wechselt zu dieser Zeit in die Online-Abteilung, um den Ausbau von pcgames.de voranzutreiben. Das gestaltet sich jedoch schwieriger als gedacht, der Relaunch wird ein uns andere Mal verschoben. Petra und Florian (der mittlerweile wieder ins heimische Nürnberg übersiedelt ist) bilden derweil eine Doppelspitze als Chefredaktion. Nach der E3 ist allerdings klar, dass PC Games Verstärkung braucht, ab Ausgabe 9/2000 stößt Georg Valtin zum Team. Ende des Jahres wechselt Urgestein Harald Wagner auf einen anderen Posten, seinen Platz besetzt der Neuzugang Rüdiger Steidle. Fast zur gleichen Zeit darf PC Games ein

2004


ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Valve
Studionote: Sehr gut
Publisher: Vivendi Universal
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/32/32
USK-Alterseinstufung: Ab 18 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 512 MByte RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.200 MHz, 512 MByte RAM, Klasse 3
Optimum: 2.700 MHz, 1.024 MByte RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

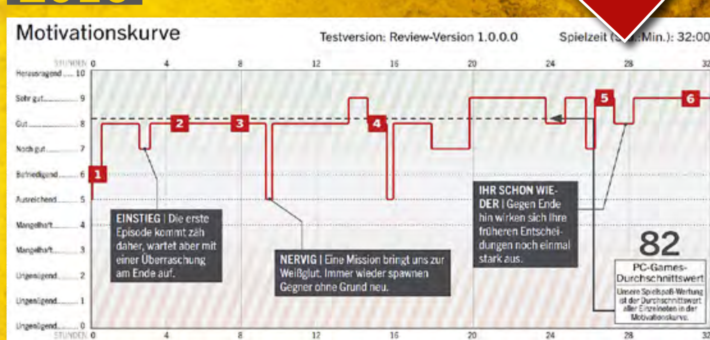
+ Spannender Spielablauf von Anfang bis Ende
+ Durchgehend grandiose Grafik
+ Realistische, spielerisch relevante Physik
+ Gravity Gun
+ Üppiger Spielumfang (ca. 20 Stunden)

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER	Grafik	Sehr gut (95)
96	Sound	Sehr gut (94)
	Steuerung	Sehr gut (95)
	Mehrspieler	Sehr gut (90)

Ab 2004 werden Farben und Design zurückgefahren, die Hardwareanforderungen vereinfacht. Und ja:: Es gibt noch Handbücher!

2010



Mit der Wiedereinführung der Motivationskurve versuchen wir, unser Testerlebnis anschaulich darzustellen. Füllt man sie gewissenhaft aus, ist sie ein wertvoller Helfer für den Test. Nach ein paar Jahren lassen wir die Kurve allerdings hinter uns, mittlerweile wurden auch die 100er-Wertungen auf ein 10er-System umgestellt.


Testcenter — Theme Park World

Installiert und läuft

Theme Park World legt für eine Wirtschaftssimulation einen erstaunlichen Hardwarehunger an den Tag.

- Reduzieren Sie die Spielauflöung
- Veringern Sie den Detail-Level des Spiels
- Schließen Sie so viele Hintergrundprogramme wie möglich, da *Theme Park World* sonst stark ruckelt
- Bei langsamen Systemen kann der Softwaremodus schneller sein als die Hardwarebeschleuniqung Ihrer 3D-Karte

Marcus Esposito

SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

PROZESSOR / RAM

G400 (Matrox Millenium G400): 640 x 480, 800 x 600, 1.024 x 768

Rage128 (ATI Rage Fury): 640 x 480, 800 x 600, 1.024 x 768

RIVA TNT (Creative Graphics Blaster TNT): 640 x 480, 800 x 600, 1.024 x 768

TNT2 Ultra (Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra): 640 x 480, 800 x 600, 1024 x 768

Savage4: 640 x 480, 800 x 600, 1.024 x 768

Voodoo2: 640 x 480, 800 x 600, 1.024 x 768

DAS FÜRCHTEN LEHREN Erst nach langer Forschun… die Guillotine und die Sprungschanze in die Go-K…

Achterbahnen, Fahrgeschäfte, Läden: In den Menüs finden Sie Dutzende von Möglichkeiten für den Ausbau des Parks.

nen. Doch weil nir… wird, was Sie für… karte genau tu… immer ein biss…

Bunt, laut u… soll ein Freizeitp… terien erfüllt Th… weil einem beim… lich die Augen ü… tionen. Laut, we… zeitpark-Musik a… ten kreischend…

Installiert und läuft! Mit dem Boom der 3D-Grafikkarten packen wir in jedem größeren Test wertvolle Benchmarks dazu. Der nette Kollege auf dem Foto ist heute übrigens IT-Chef in unserer Firma.

weiteres Mitglied begrüßen: Thomas Weiß, der seinen Einstand als Volontär feiert. Seine markanten Texte entpuppten sich als echte Bereicherung für die PC Games.

In Ausgabe 04/2001 lässt es sich Peter Molyneux nicht nehmen, die Testversion von Black & White höchstpersönlich vorbeizubringen. Wir atmen auf: Mit dem Test endet auch endlich das Entwicklertagebuch von Steve Jackson, das zu dieser Zeit einfach nur noch deplatziert wirkt. Im gleichen Heft setzt PC Games ein weiteres Redesign um – bemerkenswert, wenn man bedenkt, dass die letzte Frischzellenkur keine zwei Jahre zurückliegt! Doch es lohnt sich: War das letzte Design eher kalt und streng, gerät die neue PC Games wieder farbenfroher und unverkrampfter, davon profitiert auch die Übersicht.

Von Nürnberg nach Fürth

pcgames.de wird ein weiteres Mal gründlich überarbeitet, der Relaunch erfolgt im März 2001. Obwohl die Seite noch viele Kinderkrankheiten hat, werden wichtige Grundlagen gelegt. Ein halbes Jahr später bezieht Computec ein neues, modernes Firmengebäude im beschaulichen Fürth, gleich um die Ecke von Nürnberg. Wenig später kehrt auch Christian Müller überraschend von der PC Action zurück, in seiner Funktion als Chefredakteur ersetzt er nun Florian Stangl, der das Unternehmen verlässt. Auch Sascha Gliss verabschiedet sich und macht Platz für den Neuzugang Jochen Gebauer.

Während wir noch Umzugskartons auspacken, zeichnet sich ein neuer Trend ab: Online-Rollenspiele sind im Kommen. Blizzard enthüllt sein ambitioniertes World of Warcraft, während Lucas Arts mit Star Wars: Galaxies für Beisterung sorgt. Spielen wir in Zukunft alle online?

Zum Abschied winkt die CD

2002 wird die Website ein weiteres Mal runderneuert, News rücken stärker in den Vordergrund und es gibt deutlich mehr Community-Features wie Leser-Tests, Foren und Umfragen. Die Infos kommen im Heft auf den neuen Startseiten zum Einsatz, wo Leser über aktuelle Spiele wie Dungeon Siege urteilen können. Wir finden: eine gute Idee!

Die Ausgabe 05/2002 bringt nicht nur einen nagelneuen Einkaufsführer, auch bei den Datenträgern tut sich was: Neben den beiden CD-ROMS erhalten die Leser nun auch eine DVD dazu, eine klassische Übergangslösung, die aber nach fünf Heften schon nicht mehr nötig ist: Viele Spieler hatten schneller nachgerüstet als erwartet. Zum zehnjährigen Jubiläum landen sogar gleich zwei DVDs in der Ausgabe, darauf befinden sich Videos wie ein Rossi-Interview, ein Making of PC Games und exklusive Spielszenen aus Unreal Tournament 2003. Die Ausgabe mit knapp 200 Seiten kostet 4,99 Euro.

Angst vor Killerspielen

Das mit Abstand erschütterndste Thema in diesem Jahr: der Amoklauf von Erfurt, bei dem ein 19-jähriger Täter insgesamt 16 Menschen ermordet, bevor er sich selbst das Leben nimmt. Als Folge entfacht eine öffentliche Diskussion rund um Themen wie Jugend und Gewalt, in der besonders Computerspiele wie Counter-Strike immer wieder an den Pranger gestellt werden. Der Begriff „Killerspiele" bürgert sich ein, während einige Politiker zu einer Verschärfung des Jugendschutzgesetztes aufrufen, obwohl Untersuchungen keinen Zusammenhang zwischen Amokläufen und gewalthaltigen Spielen finden. Im nächsten Jahr müssen wir bestimmte Demos von der Heft-DVD streichen – aus Jugendschutzgründen. Wir behelfen uns mit einer Ab-18-Ausgabe, die man in Deutschland nur via Abo beziehen kann.

Aber es gibt auch schöne Nachrichten, etwa aus Leipzig: Dort startet im August 2002 zum ersten Mal die Games Convention, die sich schnell als Erfolg entpuppt und die Redaktion vor völlig neue Aufgaben stellt. Umso besser, dass sich das Team auch in diesem Jahr stark verändert: Mit Petra und Christian Müller an der Spitze besteht die Redaktion nun aus Harald Wagner, Rüdiger Steidle und Thomas Weiß, die auf drei Neuzugänge treffen: Justin Stolzenberg, David Bergmann und Dirk Gooding. Im nächsten Jahr werden außerdem noch Benjamin Bezold und Christian Sauerteig die Truppe ergänzen.

Millionenpublikum

2003 erhält PC Games wieder einen US-Korrespondenten: Heinrich Lenhardt kümmert sich nun um viele Entwicklerbesuche in den USA. Schon in der Ausgabe 06/2003 berichtet Heinrich über das umwerfende Half-Life 2 und liefert eine exklusive Preview zu einem weiteren vielversprechenden Shooter: Call of Duty. Auch die Redaktion in Fürth gibt Vollgas. Dirk Gooding beweist beispielsweise sein Faible für Screenshots, die Tests zu Far Cry oder Jedi Academy heben die Messlatte im Team deutlich an. In PCG 01/2003 startet zudem die neue Rubrik „Vor 10 Jahren", die uns bis heute erhalten geblieben ist (und nur diese Ausgabe kurz aussetzt).

Trotz sinkender Auflagen freut sich PC Games über wachsende Reichweiten: In Ausgabe 09/2002 erreicht das Magazin laut AWA-Studie 150.000 mehr Leser als im Vorjahr. Ein Jahr später steigen die Heftverkäufe leicht an, laut AWA wird die PC Games nun von 1,27 Millionen Menschen gelesen. Auch die DVD erfreut sich immer größerer Beliebtheit, auf der Disc finden sich nun längere Test-Videos, in denen die Redakteure oft selbst vor der Kamera stehen – ein Umstand, der zwar vielen Lesern, aber längst nicht jedem Kollegen gefällt. Während manche Redakteure regelrecht vor der Linse aufblühen, wünschen sich andere so schnell wie möglich an ihren Schreibtisch zurück.

Unspielbar: Diablo 2

Vollversionen im Heft gab es zwar schon vorher vereinzelt, doch 2003 kehrt eine Wende ein: Im Laufe des Jahres wird die Vollversion zum festen Bestandteil der DVD. Es beginnt eine Art Ausstattungsoffensive, mit der man die Konkurrenz am Zeitschriftenregal überflügeln will, schön zu sehen in der proppevollen 01/2004: Der Test zu Spellforce ziert das edle Gold-Cover, 3 Vollversionen plus Halo-Exklusiv-Demo auf der DVD, dazu 90 Minuten Videos, 250 Seiten Umfang, davon 50 allein für Tests – ein dickes Packet, das man da für 4,99 Euro bekommt. Ebenfalls auffällig: Die Qualität der Vollversionen nimmt stetig zu, in der Ausgabe 01/2005 schaufeln wir sogar Diablo 2 auf die Heft-DVD. Blöd nur, dass ausgerechnet diese Version einen unvorhersehbaren Bug mitbringt, der sich nur mit einer extra angefertigten Patch-CD ausbügeln lässt. Prädikat: nie wieder!

2004 bis 2006

Christoph Holowaty erbt den Chefredakteursposten von Christian Müller, er teilt sich die Rolle mit Petra Maueröder (aus der noch im gleichen Jahr Petra Fröhlich wird). Holowaty ist den Lesern vor allem als rasender Reporter bekannt, der unermüdlich Entwicklerstudios aus aller Welt abklappert und die DVD mit Video-Berichten füllt.

Nachdem Half-Life 2 ein ganzes Jahr verschoben wurde, ist es 2004 endlich so weit: Valve lädt pro Land ein Magazin ein, um das meisterwartete Spiel der letzten Jahre zu testen. PC Games bekommt den Zuschlag und schickt ein Team nach Seattle. Das Warten hat sich gelohnt, Half-Life 2 staubt die beste Wertung seit Wing Commander 3 ab und setzt zig neue Standards. Neben dem XXL-Test gibt's auch einen umfangreichen Video-Bericht auf der DVD mit exklusiven Spielszenen. Im gleichen Heft startet auch eine neue Rubrik, die es nirgendwo sonst gibt: In der „Sneak Peek" laden wir mehrere Leser in die Redaktion ein, wo sie ein brandneues Spiel vor Release ausführlich spielen können. Ihre Eindrücke verarbeiten wir dann zu einem Vorab-Test, in dem alle Leser erzählen, was sie wirklich über das Spiel denken. Das Format ist aufwendig, mit Vorbereitung und Nachlese fallen stets mehrere Arbeitstage an, Wochenende inklusive. Trotzdem lieben wir unsere Sneak Peek! Wo sonst kann man sich mal in der Ruhe mit den Lesern unterhalten.

Die Zeiten ändern sich

Ende 2004 sind es zwei Themen, die alles verändern. Das erste ist natürlich Half-Life 2, da es den Startschuss von Steam markiert. Viele Spieler hassen die Idee, an einen Account geknüpft zu sein. Die Industrie dagegen jubelt, sieht sie doch endlich die Chance, den verhassten Raubkopien einen Riegel vorzuschieben. Auch wenn es noch Jahre dauern soll, bis sich andere Hersteller auf Steam & Co. einlassen, setzt sich das Konzept langfristig durch. Heutzutage sind Download-Spiele mit Accountbindung völlig normal und machen Kopierschutzmethoden à la Securom meist überflüssig. Auch das Patchen von PC-Spielen wird zum Klacks, Entwickler können nun bis zur letzten Sekunde an ihren Werken feilen und müssen sich keine Gedanken mehr darüber machen, was sie auf die DVD pressen. Schließlich kann's der Day-1-Patch richten, bevor jemand etwas merkt. Das alles war 2004 natürlich noch Zukunftsmusik. Doch letztendlich hat Valve hat die Welt der PC-Spiele damals für immer verändert.

World of Warcraft und seine Folgen

Das zweite große Thema, das die Gaming-Szene völlig auf den Kopf stellt, ist natürlich World of Warcraft: Das Online-Rollenspiel schlägt Ende 2004 dermaßen ein, dass der Erfolg selbst Blizzard völlig überrollt. Schon nach wenigen Monaten wird das MMO so intensiv gezockt, dass viele Spieler gar nichts anderes mehr tun – oder erst mit WoW das Hobby für sich entdecken. Für PC Games ist das Fluch und Segen zugleich. So gibt es schlagartig Unmengen an Leuten, die begeistert WoW spielen – doch an Kaufberatung für andere Games sind sie schlichtweg nicht mehr interessiert. Blöd, wenn man ein Heft hat, das überwiegend aus Tests und Previews besteht! Andererseits können wir uns an dem Thema nun so richtig abarbeiten: Ein kleines Team kümmert sich die nächsten Monate deshalb um nichts anderes, als Blizzards Online-Spielwiese von vorne bis hinten abzugrasen. Es entstehen monatliche Tipps und ein riesiges Azeroth-Doppelposter, das wir bald zigfach nachproduzieren. Die Nachfrage ist so groß, dass wir gleich unser erstes WoW-Sonderheft in Angriff nehmen. Das Projekt wird zur Herzensangelegenheit, sogar Oliver Menne haut in seinem Chefbüro nochmal in die Tasten und steuert einen Guide über effektives Gruppenspiel bei. Das Sonderheft, bescheiden „Die Bibel" getauft, wird ein gewaltiger Erfolg, wir drucken mehrere Auflagen nach. Das Thema World of Warcraft lässt uns danach nicht mehr los, doch im Kernteam ist dafür einfach kein Platz. Die logische Konsequenz: Wir heuern weitere Experten an und gründen eine eigene WoW-Redaktion, die in den nächsten Jahren zig Sonderhefte und Klassenbücher produziert.

Schlechter Plan, schlechte Laune

Im Jahr 2005 wird Computec Media mehrheitlich durch die Schweizer Firma Marquard Media übernommen. In der Chefetage kommt es zu Personalwechseln, Ende des Jahres brechen dann auch große Änderungen für die PC Games an. Ansgar Steidle und Stefan Weiß, die schon lange als Tipps-Experten mitmischen, wechseln nun rüber in die Stammredaktion. Auch Felix Schütz, der bislang vor allem Tipps zu World of Warcraft geschrieben hatte, taucht nun öfter auf und wird kurz darauf ins Team integriert.

Nachdem wir Age of Empires 3 im Heft 12/2005 auf aberwitzigen 20 Seiten testen (machen wir nie wieder, versprochen!), folgt eine Ausgabe später dann die offizielle Ankündigung: PC Games und PC Action, bislang zwei völlig getrennte Teams, werden zu einer Einheitsredaktion verschmolzen. Synergieeffekt, so lautet das Zauberwort – wir sollen mehr Themen bei weniger Aufwand umsetzen. Zu diesem Zweck werden die intern gefürchteten Ressorts gegründet, die sich auf Action, Abenteuer, Strategie und Sport aufteilen. Was auf den ersten Blick sinnvoll erscheint, sorgt hinter den Kulissen für mächtig Frust: Da manche Ressorts mehr Leute umfassen als andere, wird die Arbeitslast ungerecht verteilt. Zwei Leute für RPGs? Im Oblivion-Zeitalter undenkbar. Im Zuge der Umstellung wird auch das sogenannte Gamelab geschaffen, ein Rechnerpark mitten im Verlagsgebäude, der allen Redakteuren als Testumgebung dienen soll. In der Theorie gut, in der Praxis ein Albtraum, besonders für die Redakteure, die es seit Jahren gewohnt waren, an ihrem eigenen Arbeitsplatz zu spielen. Auch die Belastung steigt pro Kopf deutlich: Man steckt viel Energie in die Erstellung der PC Action, was sich oft bis in die späten Abendstunden hinzieht. Die PC Games dagegen wird im Eilverfahren produziert. Nach langen Protesten hat die Führung ein Einsehen, die Einheitsredaktion wird nach ein paar Monaten rückgängig gemacht. Beide Teams atmen auf und die Hefte gewinnen wieder an Identität zurück. Mit Oliver Haake gewinnen wir außerdem einen ausgewiesenen Experten für Strategie- und Actionsspiele.

Gamepad wird Pflicht

Nun will man in anderen Bereichen ansetzen, um die Verkäufe anzukurbeln und die Marke PC Games zu stärken. Unsere Website wird nach einem aufwendigen Relaunch Stück für Stück verbessert. Auch wenn sie noch längst nicht an dem Punkt ist, an dem wir sie gerne hätten, beginnt PC Games, online wieder Fuß zu fassen. Auch beim Heft klotzen wir ran, viele Previews wirken nun so aufwändig gestaltet, dass man sie glatt mit der Packungsrückseite eines Spiels verwechseln kann. Starke Coverthemen wie Oblivion heben die Stimmung, die ersten Szenen aus Crysis und Command & Conquer 3 sorgen im Team für Begeisterung.

Ab 2005 sind Xbox 360 und PS3 in aller Munde, doch zu dieser Zeit trennen wir PC- und Konsolenspiele noch scharf. Im Editorial der PCG 03/2006 stellt Petra klar: „Keine Sorge – wo PC Games draufsteht, ist auch in Zukunft 100 Prozent PC drin." Natürlich erkennen wir aber die Zeichen der Zeit: Auf der E3 sind viele Demos ausschließlich mit Xbox-Controller spielbar.

Die Kurve schlägt zurück

Rund um diese Zeit bringen wir die erste PC Games Premium auf den Markt: In der Silbertüte stecken die Extended-Ausgabe der PC Games, ein Jahreskalender, ein 50-seitiger Comic, eine Trading Card und das Heftarchiv von 2006 im PDF-Format. Im August starten unsere Kollegen außerdem ein neues Portal namens buffed, das sich primär mit Online-RPGs beschäftigt, vor allem natürlich World of Warcraft. Obwohl PC Games und buffed getrennte Teams sind, kommt man bei Geschäftsreisen oder Rollenspiel-Tests auch immer wieder zusammen.

In Ausgabe 02/2006 führen wir ein neues Testsystem ein, das wieder auf der Motivationskurve basiert. Neu ist diesmal, dass die Kurve nicht nur der Veranschaulichung dient, sondern am Ende auch das finale Ergebnis ausspuckt. Einzelwertungen für Grafik oder Sound fliegen bei der Gelegenheit raus, die Spielspaßwertung soll mehr in den Vordergrund rücken.

Gleichzeitig merken wir, dass wir uns immer mehr unter Druck setzen: Es vergeht keine Woche mehr, in der uns nicht ein Entwickler oder PR-Vertreter in der Redaktion besucht, um uns neue Spiele vorzustellen. Massenhaft Außentermine, zeitkritische Tests, hohe Ansprüche an die Artikelgestaltung, zeitraubende Meetings, aufwändige Videos, viel zu viele Kurztests, Abgaben bis spät in die Nacht – das alles zehrt an den Nerven, teilweise auch an der Gesundheit. Doch nicht



Absolutes Top-Thema, erstklassiges Artwork, exklusive Infos plus Bilder, dazu eine gute Vollversion – die Ausgabe 03/13 kam bestens bei den Lesern an.

alle Warnsignale werden gehört. In PC Games 11/2006 bekommen wir schließlich die Rechnung, der missglückte Test zu Gothic 3 fliegt uns gründlich um die Ohren und kostet uns wertvolle Abonnenten.

2007 bis 2008

Nach dem Gothic-Debakel soll es wieder bergauf gehen und auch die Besetzung ist im Wandel: Die Redakteure Bezold und Sauerteig verlassen das Heft, um bei einem Spiele-Publisher anzuheuern. Ihre Plätze besetzen wir mit Neuzugang Sebastian Thöing, der sich in den nächsten Jahren vor allem darum kümmert, pcgames.de zu befeuern. Die Kernredaktion -– nun bestehend aus Stefan Weiß, Ansgar Steidle, Felix Schütz und Thomas Weiß – wird von Robert Horn, Sebastian Weber und Christian Burtchen verstärkt. Oliver Haake übernimmt neue Aufgaben im Video-Bereich, wo er unter anderem dafür sorgt, unsere Beiträge mit griffigeren Vertonungen aufzuwerten. Besonders im vorderen Teil des Magazins findet man nun auch viele Fotomontagen und witzige Schnappschüsse aus der Redaktion, man will dem Heft mehr „personality" verpassen.

Kein Stein bleibt auf dem anderen

Mit dem gleichen Hintergedanken gibt es 2007 mehrere Anläufe, exklusive Inhalte für die Website zu produzieren. Schnell merken wir: In dem knappen Zeitrahmen wird das nix. Stattdessen gibt's in Ausgabe 07/2007 ein weiteres Redesign, es ist die bislang radikalste Neugestaltung des Heftes. Jedes Element wird von Grund auf neu gebaut, die Optik präsentiert sich nun in kühlem grau, die ehemals freundlichen Redakteursfotos weichen ernsteren Portraits (von denen manche schon glatt als grimmig durchgehen). Aber es gibt auch viele Detailverbesserungen, das neue Design birgt viele Möglichkeiten, um Kästen um die Texte zu stricken und die Seiten attraktiver zu machen. Im gleichen Jahr führen wir auch die Rubrik „Meisterwerke" ein, in der wir uns einem Retro-Thema widmen.

In dieser Zeit geht es in unserer Abteilung zu wie im Taubenschlag, neue Leute kommen, andere widmen sich neuen Aufgaben. So erfahren die Leser nur am Rande, dass Stefan Weiß bereits zum Leitenden Redakteur befördert wird. Er kümmert sich um die Umsetzung eines neuen Redaktionssystems, das uns die Arbeit unendlich erleichtert. Hatten wir bislang noch mit Word-Dateien als digitale Laufzettel gearbeitet, um Artikel vom Redakteur zum Layout und schließlich ins Lektorat zu bringen, genügen nun ein paar Klicks, um die Heftproduktionen detailliert nachzuverfolgen. Was für eine Erleichterung! Mitte 2007 bekommt pcgames.de auch seinen gefühlt hundertsten Relaunch spendiert. Unter der Headline „So sexy ist die Neue" stellen wir Features wie den Newsticker, eine Suchfunktion, einen neuen Community-Bereich und frischem Videoplayer vor.

Kurz darauf wird Christian Burtchen, bislang noch Volontär, direkt zum Leitenden Redakteur erhoben. Damit löst er Dirk Gooding ab, der sich ganz unserem World-of-Warcraft-Team widmet und das Sonderheft zur PC Games MMORE umbaut. Auch in diesem Jahr: Zwei neue Videoredakteure geben sich die Ehre, sie sorgen hinter den Kulissen dafür, dass die Redaktion schneller und unkomplizierter Videobeiträge umsetzen kann. Etwa zur gleichen Zeit entsteht auch die Idee für die trashige Reihe „Rossis Welt", die aber auf sehr geteiltes Echo stößt. Nach 73 fragwürdigen Folgen lassen wir lieber die Finger davon.

Die Familie wächst

Mit Ausgabe 12/07 schließt der Cypress Verlag seine Pforten. Computec übernimmt wertvolle Marken (play³ und Games Aktuell) und mehrere Redakteure aus Würzburg gleich dazu. Neben neuen Gesichtern wie Simon Fistrich gibt's so auch ein Wiedersehen mit Ex-Kollegen wie Rüdiger Steidle und Florian Stangl. Letzterer wird sich in den kommenden Jahren auf die Weiterentwicklung der Website konzentrieren. Für PC Games ändert sich erst mal nix, wir konzentrieren uns weiter darauf, ein ordentliches Heft zu machen. Mit Command & Conquer 3, Crysis, Spore und The Witcher zieren jede Menge Hochkaräter die Cover. Unsere Redaktion reist mehr denn je, wir fliegen für Der Herr der Ringe Online nach Boston, statten Crytek in Frankfurt mehrere Besuche ab und sind live bei der Enthüllung von Starcraft 2 in Seoul dabei. Auch wenn die Nerven öfter mal blank liegen und sich viele Abgaben bis in die späten Abendstunden hinziehen: Uns ist es die Mühe wert. Immer öfter wird uns dabei klar: Große Themen wie Gothic, The Witcher, GTA 3 oder Crysis werden auch Monate, oft Jahre nach ihrem Release noch intensiv gezockt und diskutiert. Wir führen die neue Rubrik „Das wird gespielt" ein, in der wir uns mit Dauerbrennern, Mods und wichtigen Updates beschäftigen. Hin und wieder haben wir aber auch fragwürdige Ideen: Dass es Sebastian Weber irgendwie gelungen ist, ein Special nur über Mini-Maps zu schreiben, verdient unser aller Hochachtung.

Eines Abends stellt Layouter Philipp grinsend fest: Ein guter Artikel müsse erst geschrieben, gelayoutet und *geburtet* werden, bevor man ihn drucken kann – eine Anspielung auf unseren rastlosen Christian Burtchen, der oft noch in letzter Sekunde Verbesserungsvorschläge hat. Zeit zum Ausruhen? Nix da! Bald kennen alle unseren Wahlspruch: „Nach der Abgabe ist vor Abgabe."

Unvergessliche Sneak Peeks

Ein dicker Dank geht im September an Valve: Die haben nämlich kurzerhand einer Sneak Peek zu Left 4 Dead zugestimmt. Nicht bei uns im Büro, wie sonst üblich. Stattdessen fliegt Valve die vier Leser einfach zu sich nach Seattle, natürlich in Begleitung unseres dauergrinsenden Redakteurs Robert Horn. Vor Ort wird die Reisegruppe mit einer Stretchlimousine abgeholt und darf das Studio besichtigen. Viel gute Laune und ein erstklassiges Zombie-Spiel machen die Sneak Peek zu einem echten Highlight, auf das wir immer noch ein bisschen stolz sind.

Am 01. September 2008 stößt Christian Schlütter, der schon als freier Autor für uns in die Tasten gehauen hat, endlich als festes Mitglied zur Redaktion. Im gleichen Jahr geht auch unser Online-Experiment Gamesvote.de an den Start. Die vielersprechende Website soll Usern die Möglichkeit geben, Spiele mit wenigen Klicks zu bewerten. Leider müssen wir die Veröffentlichung überraschend vorziehen, das Projekt ist unfertig und hätte noch Monate an Entwicklungszeit gebraucht. Enttäuscht müssen wir zusehen, wie Gamesvote deshalb schnell wieder in der Versenkung verschwindet.



Die E3 in Los Angeles ist jedes Jahr ein Highlight für unser Team. Besonders die jüngeren Kollegen genießen das laute Messe-Chaos.

Urgestein Rainer Rosshirt war 28 Jahre lang der kultige Leserbriefonkel der PC Games. Er war schon in der allerersten Ausgabe an Bord.

2009 bis 2012

Während im Flurfunk schon heftig gemunkelt wird, versammeln sich die Chefs immer wieder zu geheimnisvollen Meetings. Allen ist klar: Es stehen Veränderungen bevor. Anfang des Jahres ist die Katze dann aus dem Sack: Unser Verlag bildet ein neues, großes Team, die Computec Games Group. Dort sollen die Redaktionen aus PC Games, PC Action, play³ und X3 künftig ihr ganzes Können in die Waagschale werfen. Wie so oft erntet der Beschluss erst mal lange Gesichter. Alle fürchten um die Identität und Stärken ihrer Hefte, niemand möchte „sein Baby" aus der Hand geben. Doch nach der

Seit 30 Jahren wechselt die Besetzung. 2015 bilden Matti Sandqvist, Peter Bathge, Sascha Lohmüller, Stefan Weiß, Marc Brehme, Wolfgang Fischer und Felix Schütz die Stammredaktion von PC Games.

Zusammenlegung mit der PC Action vor vier Jahren wissen wir nun zumindest, welche Fehler es zu vermeiden gilt. Und so startet die Gamesgroup viel besser als erwartet: Langjährige Kollegen wie Alexander Frank, Jürgen Krauß oder Ralph Wollner bringen frischen Wind in die PC Games. Auch unsere Mod-Experten Marc Brehme und Andreas Bertits lassen sich nun häufiger blicken. Und aus den Konsolenheften bekommen wir Hochkaräter wie Sebastian Stange und Toni Opl zugeteilt, die unserem Auftritt einen kräftigen Schuss Humor verleihen. Die Gamesgroup wird von Neuzugang Thorsten Küchler geleitet. Sein Vorgänger Christian Burtchen scheidet dafür zum Jahresanfang auf eigenen Wunsch aus. Wenig später wird Thorsten mit Wolfgang Fischer einen erfahrenen Redaktionsleiter bekommen, danach teilen sich die beiden Herren die wundervolle Aufgabe, vier (!) Hefte Monat für Monat über die Ziellinie zu bringen. Es gibt Frust, es gibt Ärger, aber wir hatten auch selten mehr zu lachen als zu dieser Zeit. In Ausgabe 06/2009 wird außerdem ein hochgewachsener Praktikant ins Team übernommen. Den frischgebackenen Volontär kennt ihr heute vielleicht in anderer Funktion, nämlich als Redaktionsleiter Print der PC Games: Sascha Lohmüller. Gemeinsam mit Sascha tritt auch Christoph Peter Schuster sein Volontariat bei uns an. Unser Nesthäkchen hatte sich schon Monate zuvor als Praktikant einen Namen gemacht, für PC Games spielt er nun vor allem bei Rollenspielen seine Stärken aus.

Podcast-Rebellen

Mitte 2009 schnappen sich ein paar Redakteure ein Mikrofon, suchen sich ein stilles Eckchen im Verlag – und nehmen heimlich den allerersten PC Games Podcast auf. Die Nacht-und-Nebel-Aktion wird anfangs nicht von jedem begrüßt, doch als sich abzeichnet, dass das Format gut bei den Zuhörern ankommt, gibt man offiziell grünes Licht. Acht Jahre lang wird der Podcast wöchentlich auf Sendung gehen, insgesamt produzieren wir 383 heitere Folgen, bevor wir das Projekt aus Zeitmangel einstellen müssen. Doch wie wir in dieser Ausgabe enthüllen, wird der PC Games Podcast schon bald sein Comeback feiern!

Eine wichtige Entwicklung aus dieser Zeit: Immer mehr Indie-Spiele erobern den Markt. Ganz schlimm: Plants vs. Zombies. Das Tower-Defense-Spiel legt tagelang unsere halbe Redaktion lahm. Von nun an versuchen wir, immer mehr Geheimtipps und potenzielle Überraschungshits für euch auszugraben, was uns aber nicht immer so klappt, wie wir dachten. Ein *klitzekleines* Spielchen namens Minecraft geht uns anfangs beispielsweise glatt durch die Lappen! Im Heft beginnen wir außerdem damit, unsere viel zu kleinen Meisterwerke-Artikel endlich größer aufzuziehen. Das macht uns so viel Spaß, dass wir beschließen, Retro-Themen künftig noch mehr Platz einzuräumen.

In Gedenken: Thomas Weiß

Im Oktober 2009 erreicht uns eine erschütternde Nachricht: Unser langjähriger Freund und Kollege Thomas Weiß ist überraschend verstorben. Viele Weggefährten nehmen bei der Beerdigung Abschied. Auf pcgames.de zollen ihm zahlreiche Leser Respekt und bedanken sich für seine zahllosen Artikel, mit denen er die PC Games geprägt hat.

Geheimes Profi-Wissen

Mit der 13/09 bringen wir einen runderneuerten Einkaufsführer zurück. Wichtigste Maßgabe: Eine Empfehlung ist nicht an Alter oder Wertung gebunden. Hier kommt wirklich nur rein, was man – aus unserer Sicht – unbedingt gespielt haben sollte. Und das hat sich bis heute nicht geändert. Als Eintagsfliege entpuppt sich dagegen unser neues Projekt PC Games Powerplayer. Liegt's am Heftkonzept? Der Diablo-Titelstory? Oder an der legendären Tagline „Das geheime Wissen der Spiele-Profis?", bei der selbst gestandenen Kollegen die Haare zu Berge stehen? Wir wissen es nicht. Nach vier Ausgaben war jedenfalls Schluss. Gute Nachrichten gibt's dagegen von der Online-Front: Im März 2010 legt pcgames.de einen erfolgreichen Relaunch hin. Das Online-Team unter der Leitung von Flo Stangl wird nun in der nächsten Zeit spürbar wachsen, auch dank fleißiger Kollegen wie David Martin oder Maik Koch, die auch heute noch mit an Bord sind.

Im September 2010 zieht unser Verlag in ein neues Firmengebäude. In unseren Räumlichkeiten müssen wir zwar ein wenig enger zusammenrücken, doch das entpuppt sich schnell als Segen: PC-Redakteure sitzen nun direkt neben den Kollegen der Konsolenhefte, das macht den täglichen Austausch deutlich leichter und die Laune hebt es obendrein. Ein halbes Jahr später verlässt uns Christian Schlütter, um sein Glück bei einem deutschen Spiele-Entwickler zu versuchen. Seine Nachfolge tritt Viktor Eippert an und schon in der nächsten Ausgabe dürfen wir auch Peter Bathge in unseren Reihen begrüßen.

PCG wird Multiplattform

Für den Test zu The Witcher 2 fliegen Felix Schütz und ein wackerer Praktikant nach Warschau und quartieren sich dort drei Tage bei CD Projekt ein. Direkt im Entwicklerstudio spielen sie das Rollenspiel bis tief in die Nacht, am Ende schaffen sie es beide komplett durch. Schlaf? Überbewertet. Geradezu prophetisch wird's dann in Ausgabe 07/2011: In einem Report gehen wir der Frage nach, ob Downloads eines Tages das Retail-Geschäft ablösen können. Heute wissen wir: Sie können. Kurz darauf verlässt uns Sebastian Weber und folgt Christian Schlütter zu Publisher Kalypso.

In den nächsten Jahren werden wir noch viele schöne Momente erleben. Wir besuchen mit Ron Gilbert den Nürnberger Weihnachtsmarkt, geben uns mit dem Diablo-Erfinder Max Schaefer die Kante. Unseren 20. Geburtstag feiern wir dann mit einer großen Rückblick-Serie plus Riesen-Gewinnspiel, als Vollversion packen wir als weltweit erstes Magazin The Elder Scrolls 4: Oblivion auf die DVD. Wer die Premium-Ausgabe kauft, bekommt noch ein Poster, Komplettlösung und einen Mod-Workshop obendrauf. Stress und Spaß gehen Hand in Hand, die sinkenden Auflagen nimmt man mit Galgenhumor.

In der Gamesgroup arbeiten wir nun an mehreren Plattformen, egal ob PC, Xbox One oder PS4, alles wird getestet. Das Magazin entwickeln wir daher nur noch in Details weiter, oft genügt es völlig, die Seiten etwas zu entschlacken. Die Zeit, die wir dadurch gewinnen, wollen wir lieber in die Themen stecken, denn 2012 werden wir dank Steam bereits von einer Lawine an Spielen überrollt, auch Retro wird endgültig zum Dauerbrenner. In unseren

Videos taucht nun oftmals Mháire Stritter vor der Kamera auf, auch bei Interviews und Entwicklerbesuchen ist die Rollenspielexpertin immer zur Stelle.

In Gedenken: Christoph P. Schuster
Zu dieser Zeit hat sich Christoph Peter Schuster bereits zu einem beliebten Mitglied der PC Games entwickelt. Christoph, den wir oft „CPS" oder „Schusterjunge" nennen, verfasst Dutzende Tests und Previews, besucht Messen, hat beim Podcast viele Fans. Im Oktober 2012 erreicht uns dann die Schockmeldung: Der junge Kollege erliegt einem schweren Krebsleiden. Von überall erreichen uns Beileidsbekundungen.

2013 bis 2015

Nach rund 17 Jahren wird die PC Action im Jahr 2013 eingestellt. Für uns bedeutet das: Ein Heft weniger im Monat, das schafft Freiräume, die wir nun nutzen wollen. Wir zählen zum Beispiel zu den ersten Redaktionen weltweit, die The Witcher 3 noch vor der offiziellen Ankündigung in Aktion erleben. Auch mit Fallout 4 haben wir einen Riesenspaß, da wir bei beiden Spielen regelrechte Task Forces bilden, in denen Hefte, Video, Online und Hardware Hand in Hand arbeiten – so wie es sein soll. Trotzdem werden auch in den nächsten Jahren einige Kollegen das Schiff verlassen, langjährige Begleiter wie Robert Horn, Toni Opl, Max Falkenstern oder Sebastian Stange brechen zu neuen Ufern auf.

Das restliche Team beginnt verstärkt damit, eigene Meldungen für die Website zu schreiben, es entstehen News, Kolumnen, Tests, kleine Gewinnspiele. Die Website, immer noch unter der Leitung von Florian Stangl, blüht kräftig auf, doch ein anderes Thema bereitet uns Sorgen: Um Zeit zu sparen, wird für unsere Vorschau- und Testvideos festgelegt, dass zwei Redakteure frei über das Thema sprechen sollen, das heißt: Klassische Sprechertexte gibt es nicht mehr. Das Experiment scheitert krachend, viele Zuschauer auf YouTube wenden sich ab. Am Ende gelingt es zwei frustrierten Redakteuren, die Chefredaktion umzustimmen. So kehren wir zu unseren gewohnten Vertonungen zurück, der sprunghafte Anstieg der Qualität wird von den Zuschauern dankend registriert. Nebenbei taucht ein junger Österreicher immer häufiger in unseren Heften auf: Lukas Schmid feiert Ende 2013 seinen Einstand als Volontär und träumt schon mal davon, eines Tages die Leitung der Games Group zu übernehmen. (Spoiler-Warnung: Neun Jahre später wird es ihm gelingen!)

Lange haben wir darüber diskutiert, am 12. August 2013 steht der Beschluss dann endlich fest: Nach rund 21 Jahren ändern wir die Leseransprache von „Sie" auf „ihr". Das Siezen hat ein Ende und wir atmen auf: Endlich brauchen wir unsere Texte nicht mehr extra für Heft und Website umzuschreiben.

In Gedenken: Margit Koch-Weiß
Im Frühjahr 2014 müssen wir ein weiteres Mal Abschied nehmen: Margit Koch-Weiß, die PC Games schon seit 1997 als Chef-Lektorin begleitet und dabei unzählige Texte gerettet hat, verstirbt nach schwerer Krankheit. Viele Kollegen und ehemalige Mitstreiter nehmen an der Trauerfeier teil.

Das Ende einer Ära
Im gleichen Jahr überrollt uns Petra Fröhlich mit dieser Nachricht: Nach mehr als 22 Jahren verlässt unsere Chefin den Verlag und stellt sich neuen Herausforderungen. 2015 beschließt auch Florian Stangl, seine Zelte abzubrechen und übergibt die Leitung der Online-Redaktion an David Bergmann. Intern wird nun nochmal kräftig umgebaut, vor allem: Die bislang getrennten Teams für Print und Online werden endlich miteinander verschmolzen, ehemalige „Onliner" wie Matthias Dammes sind nun Teil der Gamesgroup und stemmen neue Aufgaben. Wir freuen uns riesig über diesen Schritt – auch wenn sich alle einig sind, dass er schon seit Jahren überfällig ist.

2016 bis heute

Nach Petras Weggang kümmert sich Wolfgang Fischer eine Weile darum, dass Hefte und Seiten in Schuss bleiben. Schließlich wechselt Maria Bayer-Fistrich von buffed.de zu uns in die Gamesgroup, wo sie in den nächsten Jahren alle unsere Online-Auftritte leitet und weiterentwickelt, während sich Sascha Lohmüller darum kümmert, dass die Hefte pünktlich ausgeliefert werden. Gut für uns: Die Hierarchien werden flacher, die Kommunikationswege kürzer. Riesenspaß haben wir 2016 mit dem Kickstarter-Trend: Dank Crowdfunding und Early Access tauchen massenhaft Genres und Fortsetzungen auf, die wir schon seit den 90er Jahren nicht mehr erlebt haben. Zig PC-Klassiker werden wieder spannend, das Thema Retro boomt wie nie – für uns ein gefundenes Fressen. Nebenbei stellen wir auch unser Wertungssystem um, seit 2019 wird das Endergebnis in 10er-Schritten angegeben. Eine kontroverse Entscheidung, die aber letztendlich gut angenommen wurde, auch weil wir uns an anderer Stelle massiv steigern konnten: den Video-Beiträgen.

2017 macht man sich wieder Gedanken, wie man in Zukunft bessere Video-Beiträge in höherer Stückzahl produzieren kann. Im Zuge dessen schneiden wir eine Menge alte Zöpfe ab und stellen uns im nächsten Jahr völlig neu auf. Die Verantwortung über die Videos wird nun Dominik Pache übertragen. Seitdem sorgt er in enger Abstimmung mit der Redaktion dafür, dass unsere Website und unser YouTube-Kanal laufend mit Frischware versorgt werden. Mittlerweile haben wir auf YouTube 200.000 Abonnenten erreicht, viele Beiträge werden in den Kommentaren mit Lob überschüttet.

Das macht uns richtig stolz und spornt uns an, auch in Zukunft unser Bestes zu geben. Denn auch wenn die PC Games heute keine 350.000 Hefte mehr verkauft, auch wenn ihr viele schon das Ende prophezeit haben: Es gibt sie noch, eure, unsere PC Games. Verändert, gewandelt, entwickelt und hier und da auch ordentlich gerupft – aber im Kern immer noch das Magazin, mit der wir euch schon seit 30 Jahren begleiten. Unzählige Menschen haben in den drei Jahrzehnten dazu beigetragen, einige davon habt ihr in diesem Artikel kennengelernt. Ihnen allen gehört unser ewiger Dank..

Wir feiern mit euch
Vor allem aber danken wir euch! Allen, die uns all Jahre hinweg gelesen und gesehen, geklickt und gestützt haben. An die Fans und an die Kritiker, an die Kommentierer und Wertungssezierer: Ohne euch, unsere Community, hätten wir das alles niemals geschafft.

Natürlich wissen auch wir nicht, was die Zukunft bringt. Wird es einen 40. Geburtstag für die PC Games geben? Wir hoffen es! Ob wir den dann auf Papier, am Handy, im Browser oder auf YouTube feiern, spielt erst mal keine Rolle.

Das Wichtigste ist, dass, ihr, liebe Leser, wieder mit dabei seid. ❑



Gute Videos brauchen gute Vertonungen. PC Games hat hier so einige Tiefpunkte erlebt, aber heute sind wir richtig stolz auf unser Video-Angebot.


Egal ob Warren Spector, Peter Molyneux oder wie hier Gabe Newell: Solche Entwicklergrößen zu treffen, ist auch für uns immer noch aufregend.

30 JAHRE

PC Games
Wissen, was gespielt wird

Ehemalige Weggefährten erinnern sich

Im Laufe von 30 Jahren kamen und gingen viele, hochgeschätzte Kollegen, die das Heft mitgeprägt haben. Wir lassen einige von ihnen zu Wort kommen!

Von: Sascha Lohmüller

„Mehr kann man von seinem Berufsleben kaum erwarten!"

Im November 2014 habe ich meinen Redaktions-PC heruntergefahren – also vor fast acht Jahren. Und wenngleich ich mir ganz, ganz, ganz fest vorgenommen hatte, diesen letzten Tag mit Würde hinter mich zu bringen, siegten dann doch die Emotionen und die Tränen flossen in Strömen.
Schließlich hatte ich bis dahin mehr als mein halbes Leben bei ein- und demselben Arbeitgeber verbracht. Ich durfte die Anfänge von späteren Weltkonzernen wie Blizzard Entertainment redaktionell begleiten – und war dabei, als Auflagen und Verkaufszahlen von PC Games in den 90ern förmlich explodierten.
Dass ich ab der Jahrtausendwende sogar in die Chefredaktion wechseln durfte, war der vorläufige Höhepunkt einer Verkettung extrem glücklicher Zufälle und schicksalhafter Momente. Denn im Sommer 1992 – ich war gerade volljährig geworden und noch Schülerin – hörte ich zufällig im Radio einen Aufruf: Ein Nürnberger Verlag suchte freie Autoren, die Computerspiele „testen" würden. Wenn ich in dieser Minute einen anderen Sender eingeschaltet oder das Notieren der Telefonnummer verhühnert hätte, wäre die Geschichte an dieser Stelle schon zu Ende gewesen.
Die folgenden drei Jahre liefen folgendermaßen ab: morgens Unterricht an der Berufsoberschule, mittags Testmuster im Verlag abholen, nachmittags spielen, abends tippen und tags darauf den fertigen Text samt Screenshots auf Diskette in der Redaktion abgeben.
Im Anschluss wollte ich eigentlich Journalismus mit Schwerpunkt Wirtschaft studieren, doch der Verlags-Chef meinte lapidar: „Studieren? Kannste später immer noch." Was natürlich so gut wie nie passiert. Und so kam es, dass ich im August 1995 direkt als Jung-Redakteurin bei PC Games startete – und ein kleiner Traum in Erfüllung ging.
In der Folge war ich hautnah beim Aufstieg und Niedergang glorreicher Studios und Publisher dabei, kaute Sandwiches beim Mittagessen mit berühmten Spieledesignern wie Peter Molyneux, reiste zu Messen und Events und traf auf den Fluren des Verlagsgebäudes jenen Kollegen, der einige Jahre später die Änderung meines Nachnamens triggern würde. Mehr kann man von seinem Berufsleben kaum erwarten.
Die Medienlandschaft hat sich in den vergangenen Jahren natürlich dramatisch gewandelt – und mit ihr PC Games. Viele Kollegen, mit denen ich einst zusammengearbeitet und die ich teils eingestellt habe, sind mittlerweile in ganz anderen Feldern und Branchen tätig. Doch dass eine Magazin-Marke so lange „durchhält" wie PC Games, ist absolut außergewöhnlich. Ich werde immer stolz darauf sein, dass ich einen bescheidenen Teil habe beitragen dürfen.

Happy Birthday – und nur das Beste für die nächsten 30 Jahre!

Petra Fröhlich





„Viele schöne Anekdoten und Erinnerungen"

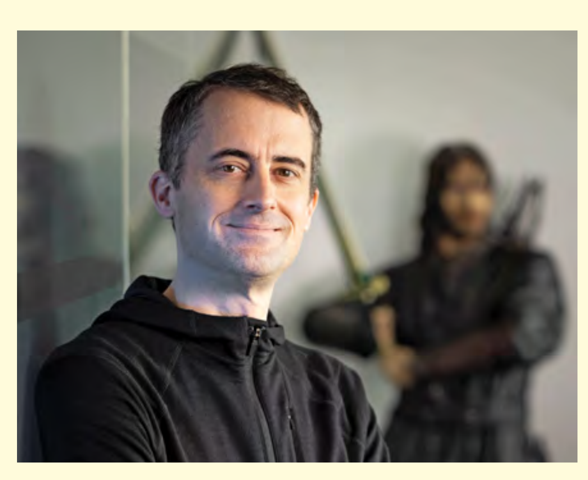
Meine Zeit bei der PC Games (2006 bis 2013) beinhaltet viele schöne Anekdoten und Erinnerungen. Mein erster abgedruckter Test (Sid Meier's Railroads), epische Sneak-Peek-Reisen zu meinem Lieblingsentwickler Valve nach Seattle (das Tagebuch dazu ist immer noch online), ein unvergessliches Treffen mit Entwicklerlegende John Carmack bei id software in Texas, eine kontrovers hohe Wertung zu Portal 2 (für mich immer noch eines der vollkommensten Spiele aller Zeiten) oder die wunderbaren Lesertreffen auf der Games Convention (damals)/Gamescom (heute). Ein Denkmal habe ich mir damals aber eher unfreiwillig selbst gebaut. Bei einem etwas schwülstigen Strip-Poker-Spiel-Test (ja, solchen Schrott mussten wir damals noch testen, der Dank geht raus an Frau Petra F.) verwechselte ich mal eben „sie" und „Sie" und machte unsere Leser damit zu sich selbst befummelnden Lustmolchen. Ein gefundenes Fressen für meine Kollegen, der „Horn des Monats" war geboren. In dieser flugs geschaffenen Rubrik wurden fortan die peinlichsten Schreibfehler der Redaktion gnadenlos festgehalten und genüsslich kommentiert – inklusive einer jährlichen Wahl zum Horn des Jahres. Die Rubrik gibt's leider nicht mehr, die Fehler sicherlich noch immer. In diesem Sinne: Herzlichen Glückwunsch diesem grandiosen Heft zu 30 Jahren immer mittendrin in dieser wunderbaren Computerspielewelt und die besten Grüße an alle alten und neuen Kollegen. Ihr seid 1337! haben wir damals gesagt.

Robert Horn

„Als Nerd gut aufgehoben"

30 Jahre PC Games – wow, herzlichen Glückwunsch! Einfach unfassbar, wie schnell die Zeit vergeht und wie sehr mich – und hoffentlich etliche andere aus meiner Generation – die Hefte aus Franken geprägt haben. In meinem Falle natürlich auch deshalb, weil ich ja nun mehr als zehn Jahre als Redakteur für deren Inhalt mitverantwortlich war. Aber auch lange bevor ich überhaupt daran gedacht hatte, eine Bewerbung an Lesebrief-Onkel Rossi zu schreiben, war die PC Games ein fester Bestandteil meines Lebens. Ich kann mich noch lebhaft an Schulhofdebatten darüber erinnern, ob nun die Wertung von Fallout oder Age of Empires tatsächlich gerechtfertigt war und warum es vollkommen richtig und schon gar nicht dumm war, der fünften Vorschau zu Command & Conquer mehr Seiten zu widmen als dem Test eines unbekannten Überraschungs-Hits. Genau diese Diskussionen habe ich mit meinen Kollegen später zum einen in den Redaktionskonferenzen und bei unseren Mittagspausen geführt, aber mindestens genauso erhitzt in unseren PCG-Podcasts. Am Ende fühlte ich mich als Nerd in den heiligen Hallen des Verlags immer richtig aufgehoben, weil ich mit meinen Kollegen im gleichen Ton wie früher mit meinen Freunden über mein liebstes Hobby unterhalten konnte und wusste, dass jeder tatsächlich viel Ahnung von der Materie hat. Ich bin mir sicher, dass die Gespräche im Verlagshaus noch heute ähnlich (laut) stattfinden und die Auswahl sowie Qualität der Berichterstattung davon profitiert. Ich wünsche allen Ex-Kollegen noch viele weitere Erfolge und bin jetzt für einen kurzen Augenblick ein wenig stolz, ein Teil der tollen PC-Games-Geschichte gewesen zu sein.

Matti Sandqvist



„Was für eine fette Leistung"

Mein erster Arbeitstag bei Computec war der 01. August 1997, da war die PC Games immerhin schon fünf Jahre alt und keineswegs mehr in den Kinderschuhen. In meinen ersten Tagen durfte ich gleich ins kalte Wasser springen und einen Force-Feedback-Joystick von CH Products testen – unter MS-DOS, wohlgemerkt. Was habe ich den Prügel anfangs gehasst, denn es war eine kleine Meisterleistung, das dezente Rütteln in Descent 2 zum Laufen zu bringen. In den folgenden zwei Jahren testete ich für PC Games und PC Action sehr viel PC-Hardware, am legendärsten bleibt für mich aber der Trip zu Activision bzw. id Software im Dezember 1999, als ich den Quake-2-Nachfolger vor Ort testen und meine Erkenntnisse in einer Sonderbeilage für die 01/2000 niederschreiben konnte. Damals schnupperte ich in der Welt des E-Sports herum und es war für mich eine riesige Ehre, die Farben der PC Games bei einem solchen Shooter zu vertreten, der dann kurze Zeit später indiziert wurde. Obwohl ich nun auch schon bald 22 Jahre für die PC Games Hardware verantwortlich bin, werde ich die wilde Zeit in den 90ern bei der PC Games immer in guter Erinnerung behalten und finde es großartig, dass mit dieser Ausgabe der 30ste Geburtstag gefeiert wird. Was für eine fette Leistung!

Thilo Bayer



„Bewahrt den Idealismus!"

Meine Zeit bei PC Games ist noch nicht lang her, viel Zeit zum Vermissen gab es also noch nicht, auch weil man viele Ex-Kollegen immer wieder auf Partys gemeinsamer Bekannter oder in der Redaktionsstammkneipe trifft. Dennoch denke ich gern an die gemeinsamen Erlebnisse und den Wahnsinn in Messe- oder Abgabewochen zurück, der sich oft nur mit jeder Menge Galgenhumor überstehen ließ – und zu lachen gab es schließlich meistens etwas. Und ich hoffe sehr, dass das bei den Ex-Kollegen weiterhin so bleibt. Meine beste Zeit war glaube ich die im Leitungsbüro (auch liebevoll Glaskasten oder wahlweise Partybüro genannt), auch wenn es aufgrund seltsamer Angewohnheiten mancher Kollegen (jeden Tag chinesisches Essen??) die ein oder andere Meinungsverschiedenheit gab. Liebes Team der PC Games, bewahrt euch euren Idealismus, denn den braucht man dringend in der Gaming-Welt, und lasst euch auch in den kommenden 30 Jahren nicht unterkriegen. Ich wünsche euch ansonsten ganz viele gute Spiele, nette Publisher, großartige Termine und vor allem gute Laune! Ich küss' eure Augen. Macht weiter so!

Maria Beyer-Fistrich

„Eine sehr bewegte Geschichte"

In 22 Jahren Computec Media habe ich an vielen Projekten gearbeitet und war in vielen Redaktionen tätig. Zur PC Games kam ich über Umwege nach mehreren Jahren als Leitender der PLAYZONE Mitte 2007. Warum über Umwege? Weil ich mich neben meiner damaligen Haupttätigkeit als Leitender Redakteur der PC ACTION auch um die alle drei Monate erscheinenden Premium-Ausgaben von PCA und PC Games kümmern durfte. Wer sich nicht mehr an die Premiums erinnert: Diese Sonderausgaben aus einer Zeit, da Print noch König war, waren in auffällige Silbertüten eingeschweißt und enthielten neben den jeweiligen Extended-Ausgaben noch coole Goodies wie Sonderbeilagen, Lanyards, Mauspads, Aufkleber, Kühlschrankmagnete oder Ähnliches. Und meine erste berufliche Berührung mit der PC Games war eben so eine PC-Games-Premiumausgabe zu World of Warcraft: The Burning Crusade, die mich wegen des damit verbundenen Drucks und Stresses rückblickend mehrere Jahre meines Lebens gekostet und mir meine ersten grauen Haare eingebracht hat. Der Rest ist Geschichte, wenngleich eine sehr bewegte Geschichte, an die ich immer gerne zurückdenke. Vor allem wegen der zahlreichen Weggefährten in der Redaktion, die dafür gesorgt haben, dass wir auch die schwierigsten Situationen und knappsten Heftproduktionen gemeinsam durchgestanden haben. Ich wünsche Sascha und den Kollegen, die heute noch an der PC Games arbeiten, 30 weitere verrückte und schöne Jahre.

Wolfgang Fischer



„Ich tippe mir an den virtuellen Hut und gratuliere herzlichst."

Die gut zwei Jahre, die ich insgesamt bei PC Games verbringen konnte, haben einen enormen Fundus an denkwürdigen Erinnerungen in meinen Synapsen gebildet. Natürlich wegen der Spiele und den Highlights daraus: Die ersten großen Präsentationen heiß ersehnter Titel wie die zwei letzten guten Command-&-Conquer-Teile oder ein Supreme-Commander-Event im Eiffelturm.

Ganz persönlich sind für mich aber die redaktionellen Momente besonders prägnant. Wie ich nervös auf das Feedback von Petra und Dirk auf meinen ersten Test wartete, der entscheiden würde, ob ich Volontär sein könnte. Oder als im Regionalexpress eine Sitznachbarin mich darauf aufmerksam machte, dass mein Telefon klingelt – Prä-Smartphone-Zeit und ich hörte sicherlich Britney oder Avril mit dem iPod. Am anderen Ende Petra, die Möglichkeit für die Leitung der PC Games werde bald frei.

Und dabei gibt es bei allem, von dem ich glaube, dass wir es richtiggemacht haben, auch etliches, von dem ich mir heute wünschte, ich hätte es anders getan, gerade in den Monaten kurz nach meiner „Beförderung". Das geht bei Banalitäten wie einem unnötigen Bibel-Witz los, für den ich zu Recht kritisiert wurde. Und es erstreckt sich bis hin zum Umgang in der Redaktion, in der ich anfangs manchmal etwas zu dominant, manchmal etwas überfordert war. Es tut mir sehr leid, dass ich einigen in der Redaktion dadurch mindestens enorm auf die Nerven gegangen bin.

Meine Hoffnung – und Erinnerung – ist, dass wir uns nach einigen Monaten doch wieder gut gefangen hatten und nicht nur intern als Redaktion funktionierten, sondern auch euch, liebe Leserinnen und Leser, ein immer besseres Magazin liefern konnten. Aufwändigere Reportagen, wunderschöne Sonderhefte zu Adventures und Rollenspielen, ein deutlicher Blick auf Spiele der zweiten Reihe und ein Layout, dass das Medium Print ausnutzt, das beschäftigt, informiert und unterhält. Und natürlich Scharmützel auf Rossis Seiten!

Zwei Dinge sind mir einstweilen verwehrt geblieben: Mal eine 90 unter einen Test zu schreiben. Und die Pizza fürs Helfen bei Dirks Umzug.

Zu 30 Jahren PC Games tippe ich mir an den virtuellen Hut und gratuliere herzlichst. Und danke allen auf Produktions- wie Konsumseite des Heftes für diese Reise!

Christian Burtchen

„Ein tolles Team und stressige, aber spassige Arbeit!"

30 Jahre PC Games – herzlichen Glückwunsch, das schaffen nicht viele Magazine! Von diesen 30 Jahren habe ich selbst immerhin rund fünf Jahre miterlebt auf meiner Reise vom Volontär zum Redakteur in der sogenannten Games Group.

Nun fragte mich mein früherer Kollege Sascha, ob ich hier etwas beisteuern kann, ob sentimental, lustig oder was auch immer. Und wenn ich ehrlich bin, wenn ich auf meine Zeit bei der PC Games zurückblicke, dann passen all diese Begriffe. Ja, es gab lustige Zeiten, es gab stressige Momente, es gab traurige Ereignisse. Doch was die Zeit für mich im Rückblick vor allem war: zum einen der Start in die Games-Branche, für den ich noch immer sehr dankbar bin, da ich so mein Hobby zum Beruf machen könnte. Zum anderen aber auch der Startpunkt für die eine oder andere Freundschaft und der Kontakt zu jeder Menge netter und teils auch verrückter Menschen, welche genau diese Branche so liebenswert machen.

Die Arbeit für PC Games, zumindest damals, war vor allem auf die Heftproduktion ausgelegt und ich glaube, damals war die Arbeit eine komplett andere als im heutigen Online-fokussierten Tagesgeschäft. Wir hatten stets diese eine Woche im Monat – die von allen gefürchtete Abgabewoche – in der jede einzelne Seite der PC Games fertig sein musste. Das hieß fertig geschrieben, fertig gelayoutet, fertig lektoriert. Das bedeutete gleichzeitig lange Nächte, aber ebenso eine Menge Spaß, denn der Print-Journalismus bot so unfassbar viele Möglichkeiten, sich kreativ mit dem Layouter die Abendstunden um die Ohren zu hauen, um das möglichst bestaussehendste Seitchen Preview oder Test ins Heft zu bringen. Zudem bedeutete es auch Teamwork. Vor allem in dieser Woche hielt die gesamte Redaktion zusammen, als ob wir gemeinsam die Schlacht um Helms Klamm gegen eine Übermacht Orks ausfechten würden.

Abseits dessen gab es aber auch jede Menge kuriose Geschichten natürlich. Etwa das eine Mal, als wir exklusiv zu Entwickler Valve flogen, Unmengen Interviews führten, nur damit am Ende unser Gepäck nicht in Deutschland ankam und somit das gesamte Videomaterial verschwand. Die Folge: Panik, Überstunden und Improvisationsgeschick, das eines MacGyvers würdig gewesen wäre. Oder das andere Mal, als es für einen Entwicklerbesuch nach Los Angeles ging und wir uns dort mit einem der Entwickler so gut verstanden, dass er uns abends mit auf eine private Party nahm. Die Folge: Ich trank Unmengen Bier in einem Haus am Strand, das direkt aus Two and a Half Men hätte stammen können und hatte tags darauf den schlimmsten Kater meines Lebens. Oder schließlich ein Besuch bei id Software, wo wir die Ehre bekommen sollten, John Carmack zu treffen. Der Programmierguru, der eigentlich keine Interviews geben mag, räumte uns mehr als eine Stunde frei, in der jeder der fünf internationalen Journalisten lediglich dazu kam, eine Frage zu stellen, welche Carmack dann jeweils mit rund 20 Minuten Monolog beantwortete.

All diese Dinge, seien es die verrückten Geschichten (von denen es noch viel mehr gäbe), aber vor allem auch das tolle Team und die stressige aber spaßige Arbeit, sind mir bis heute im Kopf geblieben, als wäre es gestern gewesen. Und dafür bin ich dankbar, nicht nur PC Games, meiner damaligen Chefin Petra Fröhlich, sondern vor allem auch dem damaligen Team von Nerds, die alle die gleiche Leidenschaft hatten.

PC Games, ich wünsche dir alles Gute für die nächsten 30 Jahre (oder mehr)!

Sebastian Weber

„PCG lebt vom Enthusiasmus vieler formidabler Menschen"

Wow, dreißig Jahre PC Games! Ich bin froh, einen kleinen Teil dieser Wegstrecke mitgegangen zu sein. Am liebsten erinnere ich mich dabei an all die lieben Kollegen und ihren „Anpacker"-Charakter. Zum Beispiel, als wir grünen Praktikanten und Volontäre damals das legendäre Oblivion-Sonderheft fertig geschrieben und gelayoutet haben, weil alle Layouter krank waren. Inklusive riesiger Karte mit über 200 kleinen Icons! Oder als wir auf eigene Faust einen Podcast aufgesetzt haben, weil noch niemand so wirklich an Audio/Video glaubte. Die erste Folge hostete ich auf meinem privaten Dropbox-Account, der prompt wegen zu hohen Zugriffszahlen suspendiert wurde. Danke nochmal dafür, liebe Leser/Hörer! Im Ernst: PCG lebt vom Enthusiasmus, der Expertise und der harten Arbeit vieler, vieler formidabler Menschen, damals wie heute! Ihnen gilt mein Dank! In diesem Sinne: auf weitere 30 Jahre, PC Games! Herzlichen Glückwunsch!

Christian Schlütter

„Eine denkwürdige wie unterhaltsame Zeit"

Wir schreiben das Jahr 1992: Eine kleine Gruppe junger Menschen tut sich zusammen, um die Popkultur nachhaltig zu prägen. Doch drei Jahrzehnte später ist aufgrund zahlreicher Drogenexzesse nicht mehr viel übrig vom einstigen Ruhm … Ok, damit weg vom Wu-Tang Clan und zurück zur PC Games: Ich möchte mich hiermit bei allen Redaktions-Mitstreitern, Noch-Dagebliebenen und Gegangenen für die ebenso denkwürdige wie unterhaltsame Zeit bedanken. Die nächtlichen Redigier-Sessions der epischen Cover-Storys wird sicher niemand vermissen, unvergesslich bleiben sie dennoch. Und dann erst die herrlichen Wertungs-Diskussionen aka Schachereien kurz vor Druckschluss – wir hatten unseren Spaß, ebenso wie die musikalischen Herren aus New York City. Alles Gute, PC Games!

Thorsten Küchler





Beim Lesertreff durften auch einige PCG-Fans beim Podcast mitplaudern.

Oskari Häkkinen von Remedy machte es sich bei uns gemütlich.

Man könnte meinen, dass wir mehr gegessen als geredet haben.

Peter und Bier. Beides kam im Podcast immer besonders gut an. Daher: Prost, Peterle!

Felix erzählt. So wie wir ihn kennen, vermutlich von irgendeinem Metroidvania.

Diablo-Miterfinder Max Schaefer posiert mit Felix, Vik und Peter vor dem Podcast.



„Mister Monkey Island" Ron Gilbert plaudert mit Felix im Podcast.

30 JAHRE PC GAMES

Der PC Games Podcast

Viele Jahre konntet ihr uns nicht nur lesen oder in Videoform verfolgen, sondern auch zuhören, denn zwischen 2009 und 2017 plauderten wir im PC Games Podcast über Spiele, Popkultur und allerlei Blödsinn. Und das Schönste: Pünktlich zum 30. Geburtstag der PCG feiert auch der Podcast sein Comeback!

Von: Christian Dörre

Von 2009 bis 2017 gab es für 383 Folgen den PC Games Podcast. Dauerte die erste Folge mit den (mittlerweile Ex-)Kollegen Robert Horn, Christian Schlütter und Sebastian Weber gerade mal knappe 25 Minuten, steigerte sich unsere Quasselgruppe über die Jahre immer mehr. Folgen über zwei Stunden waren keine Seltenheit, schließlich wurde zwischen den ganzen Spiele-Themen auch immer wieder hemmungslos abgeschweift, gekaut und sogar interviewt. Schließlich begrüßten wir auch ein paar Star-Gäste in unserer muffigen Tonkabine. Das hört sich interessant an? Ihr schwelgt in Erinnerungen an den PCG-Podcast? Ihr seid erschüttert und angewebert? Dann haben wir auch noch eine schöne Neuigkeit zu verkünden. Doch erstmal zurück in die Vergangenheit.

Plauderei und Knabberspaß

Es wäre sicherlich vermessen, zu behaupten, dass die PC Games spaßfreie Zone ist, schließlich verewigen sich seit 30 Jahren unsere Redakteure immer wieder mit mehr oder weniger gelungenen Wortspielen und Witzen auf unseren Seiten. Dennoch geht es im Heft seit jeher seriös zu. Beim PC Games Podcast wurde genau diese Formel teilweise umgedreht. Unsere Redakteure, Volontäre und Praktikanten quatschten komplett ungefiltert und ab und an auch extrem albern über die bunte Welt der Videospiele. Kein Wunder also, dass allein die Titel mancher Podcast-Folgen schon echte Highlights waren. Besonders schöne Beispiele: „Folter für zwei", „Der Ausschlag sieht gut aus", „Hobo-Hoden", „Peter und das Loch", „Warum nicht mal Menschenfleisch?", „Er wirft mit Kot!" (es wurde nicht wirklich mit Kot



„One does not simply walk into Mordor.“ Zumindest glauben wir, dass Sascha das sagte.

Menschen mit einem solchen Blick sollte man eigentlich kein Messer geben.

Stefan Weiß fühlte sich im Podcast anscheinend pudelwohl. Die alte Grinsebacke.

Sonderfolge zu den Spielen von Telltale Games mit Peter, Chris und Ex-Prakti Vali.

Ein Fresspaket von einem Hörer. Vielen Dank. Hat uns noch fetter gemacht.

„Mit vollem Mund spricht man nicht!“ – Das war uns offenbar schon immer egal.

Der Wolf. Viel zum Thema beitragen konnte er zwar nie, aber lustig war er immer.

Gleich vier verfressene Redakteure machen sich über die Torte zur 50. Folge her.

geworfen) und für Freunde des subtilen Humors natürlich noch „Penis, Penis, Penis“. Podcast war immer dann, wenn sich unsere Berufsjugendlichen mit Bart, Tränensäcken und Hängeplauze so gar nicht ihrem Alter entsprechend benahmen. Dementsprechend wird es euch wohl auch nicht verwundern, auf den Bildern ganz viele glückliche und vollgestopfte Gesichter beim Mampfen zu sehen. Unsere Hörer wussten nämlich immer, wie man uns Laberbacken eine Freude machen konnte. Nun, dazu brauchte man auch nicht unbedingt Raketenwissenschaftler sein, um herauszufinden, dass man uns am besten Alkohol und Süßkram schickt, aber nett war es trotzdem. Auch hier nochmal ein großes Dankeschön an jeden Hörer, der uns jemals Bier, Schoki oder Weingummi geschickt hat. Und natürlich auch ein dickes Sorry dafür, dass ihr dann unser Geschmatze und Genussgegrunze im Podcast ertragen musstet. Ihr seid es aber auch ein bisschen selbst schuld, schließlich hättet ihr euch denken können, dass Videospielredakteure nicht unbedingt in diesem Beruf gelandet sind, weil sie mit geschlossenem Mund kauen können. Aber jetzt mal genug mit dem Geflachse, denn der PC Games Podcast war auch kein komplett anarchisches Chaos, es brach vielmehr einfach nur manchmal heraus. Zwischen Witzen, Abschweifereien und dem berühmten Gong wurde auch sehr viel ausführlich, informativ und sogar niveauvoll über die neuesten Spiele diskutiert. Die Mischung hat es eben gemacht. Deshalb sagen wir dann auch mal Danke an Sebastian Weber, Christian Schlütter, Jürgen Krauß, Robert Horn, Peter Bathge, Stefan Weiß, Felix Schütz und alle anderen Redis, Volos und Praktis, die den Podcast sowohl mit ihrer Expertise als auch mit ihrem Humor und ganz einfach ihrer Persönlichkeit bereicherten. Genau das wussten nämlich auch unsere externen Gäste aus der Branche zu schätzen. Unter anderem beehrten uns Oskari Häkkinen von den Max-Payne-Machern Remedy, Diablo-Miterfinder Max Schaefer und sogar „Mister Monkey Island“ Ron Gilbert in der Tonkabine. Laut eines PCG-Redakteurs, der anonym bleiben möchte, und den wir deshalb nur Felix S. nennen, war Max Schaefer im Podcast schwer verkatert, weil ihm am Vorabend noch die Vorzüge fränkischen Bieres präsentiert wurden. Der gute Herr wird jedenfalls froh gewesen sein, dass diese Episode kein Video-Podcast war. Ab und zu durftet ihr uns nämlich auch beim Quatschen zuschauen. War allerdings ne blöde Idee. Uns fiel hinterher selbst auf, dass wir eher Radio-Gesichter haben.

Nach etwa acht Jahren und 383 Folgen wurden der PC Games Podcast dann leider eingestellt. Das hatte allerdings weniger mit unseren Gesichtern zu tun, sondern vielmehr mit Zeit- und Ressourcenknappheit in der Redaktion, da der Podcast neben dem normalen Redaktionsalltag produziert wurde. Etwas Gutes hatte die Einstellung allerdings, denn dadurch entstand der PC Games Community Podcast, der von treuen Lesern/Hörern ins Leben gerufen wurde. Liebe Grüße an dieser Stelle!

Die Zukunft

Wir möchten diesen Nachruf dann aber mit einer guten Nachricht schließen, denn nach fünf Jahren Pause, pünktlich zum 30. Geburtstag der PC Games, feiert der PCG-Podcast sein Comeback! Ab dem 22. September fusionieren play-Podcast, Games Aktuell Podcast und unser Film-Podcast Heim Kino zum neuen PC Games Podcast. Der Plauder-Reboot wird ein Multiplattform-Podcast, in dem unsere Redakteure sowie externe Gäste in verschiedenen Formaten über aktuelle Spiele, Retro, Hintergründe zur Branche und vieles mehr sprechen werden. Moderiert wird der Podcast von Christian Dörre und Maci Naeem Cheema, die sich von nun an hauptsächlich um Planung und Umsetzung kümmern werden. Der neue PCG-Podcast ist nichts, was nur nebenher stattfindet, sondern ist nun eines der Premium-Produkte unseres Verlags, auf das besonders sorgfältig geachtet wird. Der Anspruch des Podcasts ist es, professionell, informativ, abwechslungsreich, unterhaltsam und kreativ das Thema Videospiele zu beleuchten. Neben Tests, Previews und Specials wird es unter anderem auch Interviews mit Gästen aus der Branche, Blicke auf Trends und auch reine Spaß-Formate geben. Hört doch mal rein! ❑

30 JAHRE PC GAMES

DAS GROSSE JUBILÄUMS-GEWINNSPIEL

Hardware, Merchandise und vor allem jede Menge Spiele – in Zusammenarbeit mit diversen Publishern verlosen wir zum 30sten haufenweise cooles Zeug! **Von:** Sascha Lohmüller

Wir feiern, ihr gewinnt: Um bei unserem Jubiläums-Gewinnspiel teilzunehmen, sendet einfach eine Mail mit dem Betreff „PC-Games-Jubiläum" an GewinnspielGG@computec.de, oder ihr schickt eine Postkarte mit dem gleichen Stichwort in die Redaktion (Adresse siehe Impressum) und gebt dazu an, für welchen Preis ihr in die Verlosung genommen werden wollt. Aus allen Einsendungen werden die Gewinner zufällig ausgelost. Bitte beachtet, dass bei Spielen mit USK-18-Freigabe im Falle eines Gewinns ein Altersnachweis erbracht werden muss.

Einsendeschluss ist der 15. Oktober 2022. Wir wünschen viel Glück!

Teilnahmeberechtigt sind alle PC Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Alle Teilnehmer des Gewinnspiels erklären sich zudem damit einverstanden, dass ihre Namen in der PC Games abgedruckt werden können. Gegebenenfalls ist ein Altersnachweis erforderlich.

Devolver

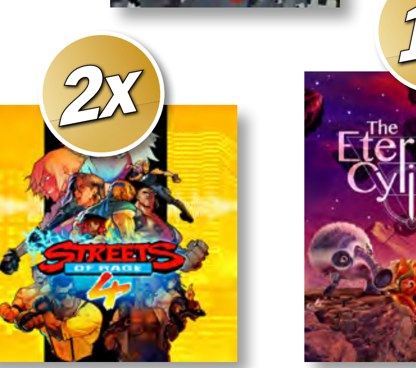
Serious-Sam-Bundle (Serious Sam 4 + Serious Sam – Siberian Mayhem + Serious Sam Tormental; digital)



Lexip AR18 Maus



Lexip Pu94 Maus + B10 Mousepad



Streets of Rage 4 + DLC (digital)

The Eternal Cylinder (digital)

Assemble



Itorah (digital)



Endzone: A World Apart (digital, inkl. DLCs)

Electronic Arts



- 3x **Apex-Legends-Paket** (6.700 Coins als Code, T-Shirt, Cap, Badge, Jutebeutel)
- 2x **Die-Sims-4-Paket** (Plumbob-Haarreif, Turnbeutel, Notizbuch, Trinkflasche, DLC Highschool-Jahre digital)
- 1x **Die-Sims-4-Paket** (Plumbob-Haarreif, Turnbeutel, Notizbuch, Sonnenbrille, DLC Highschool-Jahre digital)
- 2x **FIFA-23-Paket** (FIFA 23 digital, Cap, T-Shirt)
- 3x **FIFA-23-Merch-Paket** (Cap, Shirt)

Rebellion



Sniper Elite 5 Merch Paket (Rucksack, Munitionsbox, Shirt, Kompass, Flachmann, Notizbuch, Tasche u. v. m.)

Capcom

Monster Hunter Rise: Sunbreak (DLC inkl. Hauptspiel, digital)



Warner



Gotham-Knights-Paket (Gotham Knights CE, Powerbank, Wireless Charger, Laptop Decals, Hoodie & T-Shirt in L; wird erst nach Release versandt)

Activision Blizzard



Tony Hawk's Pro Skater 1+2 (digital)

Diablo 2: Resurrected (digital)

Crash-Bandicoot-Paket (Crash Bandicoot 4 digital, Jutebeutel)

Call of Duty: Black Ops 4 Pro Edition (boxed)

Spyro-T-Shirt in XL

Bethesda

Doom-Paket (Doom VFR boxed, Keychain, Anstecker-Set, Doom-Eternal-Schild)



Wolfenstein-Fan-Paket (T-Shirt Wolfenstein: Youngblood in L, Wolfenstein-2-Soundtrack, Bierdeckel, Panzerhund-Schild)



1x **The-Elder-Scrolls-Paket** (The Elder Scrolls Online: Imperial Edition boxed, Skyrim-Filmrolle)

1x **Fallout-Paket** (Fallout 76: Tricentennial Edition boxed, Vault-Boy-Maske)

1x **Bethesda-Merch-Paket** (div. Soundtracks, Sticker, Evil-Within-Schild + Notizbuch, u. a.)



Ghostwire: Tokyo (boxed)

505 Games





Red Solstice 2: Survivors (Merch + Steam-Codes für Hauptspiel und 4 DLCs)



Ghostrunner (digital)



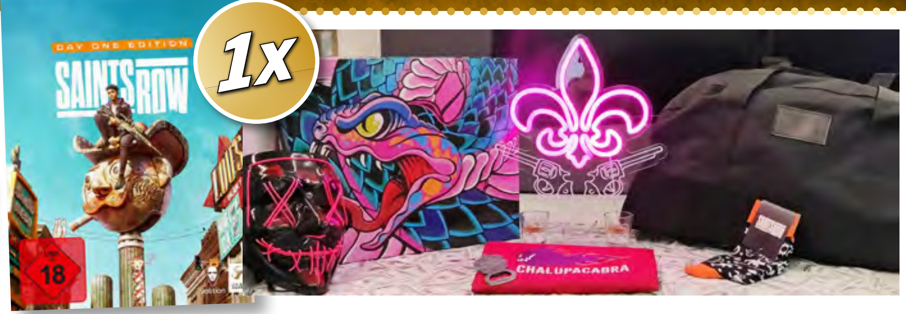
Death Stranding: Director's Cut (digital)



Eiyuden Chronicle Rising (digital)

Plaion

Saints Row (boxed) + Press Kit



1x

Big Rumble Boxing: Creed Champions (boxed) + Press Kit



1x

Buch: Gamer's Kitchen



1x

Soul Hackers 2 (digital)

2x

Dolmen (boxed)



2x

THQ Nordic

Endling (boxed)



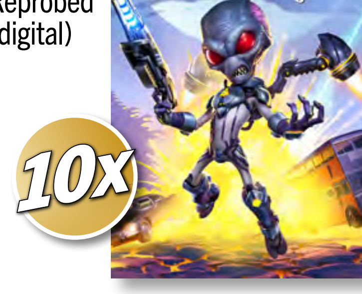
8x

Way of the Hunter (digital)



10x

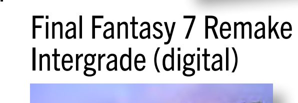
Destroy All Humans 2! Reprobed (digital)



10x

Square Enix

Life-is-Strange-Paket (Life is Strange 2 boxed, Life is Strange: True Colors Soundtrack auf Vinyl)



3x

Marvel's Guardians of the Galaxy (digital)



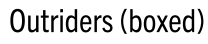
2x

Final Fantasy 7 Remake Intergrade (digital)



2x

Outriders (boxed)





3x

Babylon's-Fall-Paket (Babylon's Fall digital, T-Shirt, Cap, Holz-Stapelturm, Steelbook; in schicker Box)



2x

DIE POST-APOKALYPSE

Ihr wollt uns loben oder die Meinung geigen?
Dann seid ihr hier genau richtig: Auf diesen Seiten veröffentlicht und kommentiert unser Leserbriefonkel Harald Fränkel eure Zuschriften und Postings aus dem Forum.



Vorworte

Ich liebe es, frohe Botschaften zu verkünden, und heute ist es wieder soweit! Nach 31 Jahren des Schmachtens erscheint bald das am meisten erwartete Spiel der Geschichte: Star Citizen. Nein, nur Spaß, das ist noch nicht lange genug in Entwicklung. Ich meine Eye of the Beholder für den Commodore 64. Da Menschen ständig glauben, ich wolle sie verarschen: NEIN! Ich durfte eine Vorabversion zocken und resümiere, dass das Spiel sogar noch besser ist, als es 1991 auf dem PC und dem Amiga war. Da Menschen denken, ich würde sie ständig nur verarschen: NEIN! Klar, es sieht pixeliger aus, aber gibt z. B. eine Automap, die in der Urfassung des Kultrollenspiels fehlte. Wer einen C64, eine The-C64- oder C64-Mini-Konsole hat (oder Ahnung von Emulatoren), möge die Augen offenhalten, das Game erscheint Mitte Oktober als kostenlose Steckmodul-Datei zum Download. Da Menschen annehmen, dass ich sie gern verarsche: NEIN! Siehe Beweis-Screenshot rechts unten. Jetzt aber erst mal viel Spaß mit der Post-Apokalypse und schönes Leben noch!

Harald Fränkel

Beppo strikes back

Fränkel, danke für die absurde Antwort. Ich habe mich geirrt, mit pubertärem Verhalten kann man das nicht mehr entschuldigen. Pubertär mit b geschrieben, Sie müssen nicht wieder mit Ihren Tabletten rumspucken. Sei's drum, kranken Menschen kann man nicht böse sein. Der Psychatrieaufenthalt war offenbar zu kurz und Psychopharmaka haben Nebenwirkungen. In diesem Sinne wünschen wir gute Besserung. Sie können sie brauchen. Man wünscht für die Zukunft genauso viel Erfolg, wie auf Youtube! PS: 3 Leser weniger
(Beppo Brehm)

Oh, du hast nach deinem eher semigrandiosen Auftritt in Heft 9/22 Verstärkung geholt! Fein. Diesmal schreiben also Beppo Brehm und alle seine Freunde, und zwar der B. Brehm und der Beppo B. Hat leider auch nicht geholfen, im Wort Psychatrieaufenthalt fehlt ein i, gnihihihi.

Jesus liebt uns

Herr Fränkel, mir wurde zugetragen, dass meine Forumsbeiträge (fud1974) als Leserbriefe bei Ihnen aufgeschlagen sind. In ekstatischer Grundstimmung kaufte ich mir die PC Games und sonnte mich in der Gewissheit, Gutes getan zu haben, der darbenden Print-Branche, quasi als zweiter Jesus, wandelnd unter ignoranten Sterblichen. Irritiert nahm ich zur Kenntnis, dass ich freundlich rezipiert worden bin. Zweimal. Ich fordere Gleichbehandlung! Wurden doch andere erfolgreich beleidigt! Geben Sie mir Tiernamen! […]
(Oliver Kitzing)

Huch, eine Mail, die niveaumäßig nicht unterhalb der Gürtellinie von Peter Maffay liegt, wenn er sitzt! Heute an Tiernamen im Angebot: Bello (ein knuffiger Hund), Maunzi (eine süße Katze) oder Beppo (ein armes Schwein). Such dir einen aus, Oli, gern geschehen!

Mannefix der Libero

Betrifft: Die FIFA-Serie hätte ein besseres Ende verdient (Forumsdiskussion: https://bit.ly/3TvspxS)

[…] Ich finde die Kritik zu fordernd. Hypermotion, Zuschauer, Schussgeschwindigkeit, Rasen, Next-Gen für PC, Crossplay, Trainingsmodus. […] Ich finde, die haben gute Arbeit gemacht. Spiele selber Fußball.
(Mannefix)

Na ja, wenn alle so anspruchslos wären wie du, gäbe es wahrscheinlich auch beim selber Fußball spielen keine Ego-Perspektive, sondern nur eine verkackte Seitenkamera.

Wasch für 'n Stress!

Betrifft: Test zu Power Wash Simulator (Forumsdiskussion: https://bit.ly/3PXRuPd)

So unterschiedlich kann man empfinden. Mich stresst das Spiel. Fühlt sich total nach Arbeit an, da man nur die Maus hin und her bewegt und ab und zu die Düse ändert. Oft zählen Teile noch nicht als gereinigt, und man sucht krampfig die fehlende Ministelle. […]
(TheSailor)

Ich bin kein Experte, aber dass sich das Spiel total nach Arbeit anfühlt, könnte daran liegen, dass es sich um eine Berufssimulation handelt. Ist jetzt aber nur so 'ne Vermutung!

Schlechtreder

Betrifft: Test zu Saints Row – (Forumsdiskussion: https://bit.ly/3ATCKwb)

Liest man sich den Text durch und will das Video anschauen, labert der im Video den Text nur nach. Das ist so schlecht, reicht nicht entweder oder?
(Hurshi)

Wenn der Sprecher im Video wirklich nur „entweder oder" gesagt hätte, hättest du bestimmt auch gemault, Mausebärchen.

Mistverständnis 1

Betrifft: Die FIFA-Serie hätte ein besseres Ende verdient (Forumsdiskussion: https://bit.ly/3TvspxS)

Was für ein Abschluss? Es ist doch klar, dass das Spiel weiter jedes Jahr erscheint – nur unter anderem Namen. Es ist nur das letzte mit FIFA im Titel. […]
(AlBundyFan)

Danke, dass du den ersten Absatz des Artikels noch mal für alle Volldödel zusammengefasst hast, die immer nur die Überschrift lesen.

Mistverständnis 2

Betrifft: Warcraft Orcs & Humans – Blizzards erster Meilenstein (Forumsdiskussion: https://bit.ly/3QZT18G)

Ehrlich? Warcraft als ersten Meilenstein zu bezeichnen ... es gab vor Warcraft noch Lost Vikings und nein, sie haben Echtzeitstrategie nicht erfunden. Dune 2: Kampf um Arrakis erschien früher und war auch besser.
(Tsukasa)

Danke, dass du den Artikel noch mal für alle Volldödel zusammengefasst hast, die immer nur die Überschrift lesen.

Mistverständnis 3

Betrifft: Vorschau zu Saints Row – Das fühlt sich an wie GTA San Andreas! (Forumsdiskussion: https://bit.ly/3ATCKwb)

Den Screenshots nach zu urteilen, die teilweise arg bescheiden aussehen, hätte ich das harsche Urteil unterstrichen. Nach dem Ansehen des Digital-Foundry-Videos nicht mehr: Saints Row ist keine Grafikbombe, sieht aber im Großen und Ganzen ansprechend aus. „PS3-Niveau" und „schon vor zehn Jahren eher mittelmäßig" ist das definitiv nicht. GTA 5 sah ursprünglich deutlich schlechter aus, von anderen Open-World-Games aus der Ära ganz zu schweigen – und die Performance mal außen vor gelassen. Konntet ihr nur auf PS4 und/oder Xbox One spielen? (Bonkic)

Und ich sag noch: Nehmt „Bei unserem Anspielevent hatten wir Zugriff auf die PC-Version des Open-World-Spiels!!!!!!!" als Überschrift. Das klänge interessanter, der Artikel selbst wäre kürzer, und es gäbe kein Mistverständnis. Sagte ich. Doch ich wurde nur verspottet.

Heulsusen

Betrifft: Medal of Honor im Serienrückblick (Forumsdiskussion: https://bit.ly/3CAlyNx)

Wenn bemängelt wird, dass es sich bei Medal of Honor Warfighter um einen Shooter mit linearen Levels handelt: Sorry, seit Jahrzehnten macht CoD das Gleiche. Und wird bejubelt. Ich fand Warfighter super. Mag auch am genialen Soundtrack liegen. Ein Shooter ohne Schnörkel. Mal stealthy, mal wilde Schießerei. Schade, dass es nicht angenommen wurde. Daraus hätte man mehr machen können. […] (Bigbrother25)

Ja, z. B. weitere Shooter mit einer weltweiten Durchschnittsbewertung von 55%. Was haben wir verpasst! Jetzt kriege ich wieder Depressionen und gehe morgen zu einem Weinfest.

Ich vermisse authentische WW2-Shooter so sehr. Keine Upgrade-Systeme, keine pinkfarbenen Waffenskins, keine deutschen Soldatinnen oder anderer politischer Blödsinn. Einfach einen guten Singleplayer-Shooter. […] Wobei es weniger um WW2 als ums 20. Jahrhundert geht. MOH würde auch gut in Korea, Vietnam [oder] fiktiven Kriegen [funktionieren]. Es muss aber eben authentisch sein. […] (Dodo1995)

Ich will dein Frauenbild nicht erschüttern, aber in einem authentischen WW2-Shooter würden z. B. 160.000 deutsche Flakhelferinnen herumlungern. Und du dann wieder so: Heulschluchz!

Bierselig

Betrifft: Warcraft Orcs & Humans – Blizzards erster Meilenstein (Forumsdiskussion: https://bit.ly/3QZT18G)

Geile Zeit. 14.000er-Modem oder ein Kumpel mit Nullmodemkabel und 'ner Kiste Bier. (KR17)

Hach ja, die Kiste Bier, das Antialiasing der 80er und frühen 90er!

Eyesbrecher

Betrifft: Test zu Stray (Forumsdiskussion: https://bit.ly/3TphghX)

Das Spiel hab ich bestimmt fast ein Jahr im Auge – oder eigentlich in beiden: Das eine freut sich drauf, das andere ist misstrauisch. Werde ich mir morgen mal näher anschauen. Es gibt einfach nicht genug gute Katzenspiele, was ich irgendwie nicht verstehe. Jeder mag Katzen, das ganze Internet ist voll davon! […] (Neawoulf)

Ich hatte das Spiel auch lange im Auge. Zum Glück nur in einem. Schon das tat sauweh.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN:
redaktion@pcgames.de

ODER SCHICKT EURE ZUSCHRIFT PER SCHNECKENPOST AN:
Computec Media • Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit der Einsendung eines Leserbriefs erklären sich die Absender damit einverstanden, dass ihr Name im Heft veröffentlicht wird. Die Beiträge erscheinen gegebenenfalls gekürzt.

Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail, auf den Leserbriefseiten steht dagegen der Unterhaltungswert im Vordergrund. Die Verfasser müssen es also mit einem Augenzwinkern sehen, liebevoll durch den Kakao gezogen zu werden.

Blade gelaufen

Betrifft: Test zu Blade Runner Enhanced Edition (Forumsdiskussion: https://bit.ly/3RuVLuB)

Mein Herz hat geschlagen, als ich das Spiel auf Steam sah. Ich dachte mir: ENDLICH!!! Ich war kurz davor, es zu kaufen. Bis ich gesehen habe, dass es ohne deutsche Tonspur ist. Nein, danke! Und wie sich herausstellte, hat das Spiel noch ganz andere Probleme. (DerSnake)

Da dein Herz nur geschlagen hat, als du das Spiel auf Steam gesehen hast, muss ich dir eine schlechte Nachricht überbringen: Du hast leider auch ein Problem. Du bist tot.

Jetzt hör mal!

Betrifft: Test zu Stray (Forumsdiskussion: https://bit.ly/3TphghX)

Eine 08/15-Story mit Gameplay, bei dem man nur hier und da an festgelegten Orte springt. Ist stark runtergebrochen, aber hört sich echt nicht nach einer 8 von 10 an, Leute! (DarkEmpireRemix)

Dann lies den Text halt mal laut.

Wink, Commander!

Da ich Fan von Wing Commander bin, würde mich interessieren, welche Company die Rechte für dieses Game hält und ob diese darüber nachdenkt, die zweite Trilogie mit neuen Teilen zu beenden oder vielleicht sogar die ersten fünf Teile neu aufzulegen? […] (Heiko Schlink)

Ich habe wie eingangs eine frohe Botschaft, Herr Schlink: Chris Roberts will seine legendäre Reihe fortsetzen. Das Spiel soll Schlink Commander Fornever heißen und gleich nach Star Citizen erscheinen. Der Urenkel meines zehnjährigen Sohnes freut sich auch schon wie Bolle.



Die PC-Games-Referenz-PCs

CPU

Hersteller/Modell (Sockel): ..... Intel Core i3-10100F Boxed .... (Sockel 1200)
Kerne/Taktung: .... 4 Kerne (3,6-4,3 GHz), 8 Threads
Preis: .... 75 Euro

ALTERNATIVE

Für 40 Euro mehr gibt es die schnelleren Core i5-10400F (6 Kerne) und Core i3-12400F (4 Kerne). Letzterer hat den neueren Sockel 1700 – passende Mainboards sind teurer als für den Sockel 1200, dafür kann man PCIe 4.0 nutzen. Die von uns auserkorene Grafikkarte hat aber mit PCIe3.0 keine merkbaren Nachteile.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell (Länge): .... Sapphire Pulse Radeon .... RX 6600 (19,3 cm)
Chiptakt/Speicherart: .... 1625 MHz, Boosttakt 2492 MHz / .... 8 GB GDDR6 (224 GB/s)
Preis: .... derzeit ab 300 Euro

ALTERNATIVE

Die RX 6500 XT gibt es für etwa 200 Euro – sie ist aber nur dann zu empfehlen, wenn das Budget wirklich sehr knapp ist, denn sie ist beinahe nur halb so schnell wie die AMD Radeon RX 6600. Auch die Nvidia RTX 3050 ist keine gute Alternative: Sie kostet mehr als die RX 6600 und ist dabei 25 Prozent langsamer.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Biostar H510MHP
Format/Sockel (Chipsatz): .... µATX/Intel 1200 (H510)
Steckplätze/Preis: .... 2x DDR4-RAM, 1x PCIe 4.0 x16, ... 2x PCIe 3.0 x1, 1x M.2 PCIe 3.0 / 65 Euro

ALTERNATIVE

Es gibt auch einige Modelle ohne M.2-Slot, die noch günstiger sind – allerdings kann man dann nur SATA-SSDs nutzen und muss eine andere SSD aussuchen als die, die wir vorschlagen. Für den Sockel 1700 ist das Gigabyte H610M H DDR4 mit 90 Euro eine der günstigsten Mainboard-Lösungen.

RAM

Hersteller/Modell: .... Corsair Vengeance LPX
Kapazität/Standard: .... 16 GB (2x 8 GB) / DDR4-3600
Timings/Preis: .... CL18-22-22 / 55 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: ..... Crucial P2 SSD (M.2 PCIe 3.0) / keine
Kapazität SSD/HDD: .... 1000 GB / entfällt
Preis SSD/HDD: .... 70 Euro / 0 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. AeroCool Cylon, 1x 120mm -Lüfter vorinstalliert, ... Grafikkartenlänge bis 34,6 cm, ... CPU-Kühlerhöhe bis 15,5 cm; Preis: 45 Euro
CPU-Kühler: Mitgelieferter Kühler der Boxed-Version der CPU
Netzteil: .... be quiet! System Power 9 500 Watt; 50 Euro



Unser RAM-Vorschlag basiert auf einem Sonderangebot – der Takt von 3600 MHz ist nicht nötig, alternativ könnt ihr auch 2x 8 GB DDR4-3200-RAM nehmen, das es für 45 bis 55 Euro im Handel gibt. Bei der SSD könnt ihr auch auf ein SATA-Modell zurückgreifen, falls dies günstiger ist. Echtes Einsparpotenzial gibt es nur, wenn ihr ein besonders günstiges Gehäuse sucht und beim RAM vorerst auf nur 8 GB setzt.



CPU

Hersteller/Modell: Intel Core i5-12400F (Sockel 1700)
Kerne/Taktung: 6 Kerne (2,5-4,4 GHz), 12 Threads
Preis: 200 Euro

ALTERNATIVE

Übertakter-Freunde setzen lieber auf AMD: Der in Games ähnlich schnelle, aber übertaktbare Ryzen 5 5600X kostet 200 Euro, passende Mainboards sind zudem günstiger als beim Sockel 1700. Beim Sockel 1700 muss man zum Übertakten ein Mainboard mindestens 165 Euro investieren und den Core i5-12600KF für 290 Euro nehmen.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell (Länge): Zotac Gaming GeForce RTX 3070 Twin Edge (23,2cm)
Chip-/Speicherbandbreite: 1500 MHz (Boost 1725 MHz) / 448 GB/s
Speicher/Preis: 8 GB GDDR6-RAM / derzeit ab 580 Euro

ALTERNATIVE

AMD-Fans können die ähnlich teure und schnelle AMD Radeon RX 6750 XT nehmen. Beim Preis-Leistungs-Verhältnis deutlich besser, aber auch etwas schwächer ist die AMD Radeon RX 6700 XT-Reihe (ab 490 Euro). Nach oben hin ist die RTX 3070 Ti eine Option, kostet aber direkt ab 680 Euro.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: Gigabyte B660M DS3H DDR4
Format/Sockel (Chipsatz): ATX / Intel 1700 (B660)
Steckplätze/Preis: 4x DDR4-RAM / 1x PCIe 4.0 x16 / 2x PCIe 3.0 x1 / 2x M.2 PCIe 4.0 / 115 Euro

ALTERNATIVE

Durch die Ende September anstehende Einführung des neuen AMD-Sockels AM5 könnte DDR5-RAM günstiger werden – ein Mainboard mit DDR5-RAM wäre also durchaus einen Blick wert. Wer auf AMDs Sockel AM4 setzt, kann für 115 Euro unter anderem das Asus Prime B550M-K nehmen oder sich auch unter 100 Euro umsehen, wenn Übertaktung kein Thema ist.

RAM

Hersteller/Modell: G.Skill Aegis
Kapazität/Standard: 32 GB (2x 16 GB) / DDR4-3200
Timings/Preis: CL16-18-18 / 105 Euro

M.2-SSD / ZWEITLAUFWERK

Modell SSD/HDD: Western Digital Black SN770 (M.2 PCIe 4.0) / Toshiba P300 Desktop
Kapazität SSD/HDD: 1000 GB / 3000 GB
Preis SSD/HDD: 100 Euro / 70 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: Enermax StarryFort SF30, 4x 120mm-RGB-Lüfter vorverbaut, Grafikkartenlänge bis 37,5 cm, CPU-Kühlerhöhe bis 15,7 cm; Preis: 80 Euro
CPU-Kühler: Xilence M705D (15,0 cm hoch, 1x 120mm-Lüfter), 40 Euro
Netzteil/Preis: Corsair RMx Series 2018 RN550X 550 Watt (vollmodular), 70 Euro

Vor allem bei der Grafikkarte stehen euch alle denkbaren Modelle als Alternative zur Verfügung, so dass ihr je nach Budget mehr oder weniger investieren könnt. Wer eine CPU-Mainboard-Kombination zum Übertakten wählt, sollte beim RAM zu einem Set mit höherem Takt greifen. Sparen kann man ohne Leistungseinbußen beim Gehäuse und Netzteil.



Sparen lässt sich hier an vielen Stellen, ohne Leistung einzubüßen, zum Beispiel beim Gehäuse, dem Netzteil und dem Kühler. Ebenso ist die zweite SSD nur ein Vorschlag – eine Festplatte mit 2TB kostet unter 50 Euro. Falls man nicht übertakten will, kann man auch beim Mainboard und RAM einiges einsparen. Schnellere Grafikkarten als eine RTX 3080 Ti oder RX 6950 lohnen sich nicht.

CPU

Hersteller/Modell: ...... AMD Ryzen 9 5900X (Sockel AM4)
Kerne/Taktung: .... 12 Kerne, 24 Threads / 3,7-4,8 GHz
Preis: .... 400 Euro

ALTERNATIVE

Ein Ryzen 7 5700X oder 5800X ist in Games nur unwesentlich langsamer – es lassen sich damit zwischen 90 und 130 Euro sparen. Bei Intel ist der Core i7-12700KF dem Ryzen 9 ebenbürtig, allerdings kostet er 420 Euro.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell (Länge): .... PowerColor Radeon .... RX 6800 XT Red Dragon (31,0cm)
Chiptakt/Speicherbandbreite: 1900 MHz (Boost 2310 MHz) / .... 512 GB/s
Speicher/Preis: .. 16 GB GDDR6-RAM / derzeit ab 780 Euro

ALTERNATIVE

Unter den Top-Grafikkarten ist die RX 6800 XT seit Monaten der beste Griff in Sachen Preis-Leistung. Wer mehr Leistung will, kann sich aber auch bei der RX 6900 XT ab etwa 900 Euro oder der inzwischen knapp unter 1000 Euro erhältlichen Nvidia GeForce RTX 3080 Ti umsehen, die allerdings nicht schneller als die RX 6900 XT ist.

RAM

Hersteller/Modell: .... G.Skill RipJaws V
Kapazität/Standard: ...... 32 GB (2x 16 GB) / DDR4-4000
Timings/Preis: .... CL18-22-22 / 130 Euro

M.2-SSDs

Modell SSD: .. ADATA XPG Gammix S50 Lite (M.2 PCIe 4.0) / .... Kingston NV1 NVMe (M.2 PCIe 3.0)
Kapazität SSD/HDD: .... 2000 GB / 2000 GB
Preis SSD/HDD: .... 190 Euro / 150 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .... Corsair 4000D Airflow, 2x 120mm-Lüfter .... vorinstalliert; Grafikkarten bis 36 cm, ... CPU-Kühler bis 17 cm Höhe, Preis: 110 Euro
CPU-Kühler: .... MSI MAG CoreLiquid P240, ... All-in-One-Wasserkühlung; 90 Euro
Netzteil: .... Seasonic Focus PX 650 Watt .... (vollmodular), Preis: 110 Euro



MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... MSI MPG B550 Gaming Carbon WIFI
Format/Sockel (Chipsatz): .... ATX/ AMD AM4 (B550)
Steckplätze/Preis: .. 4x DDR4-RAM / 1x PCIe 4.0 x16 / 1x PCIe 3.0 x16 / 3x PCIe 3.0 x1 / je 1x M.2 PCIe 3.0 und 4.0 / 215 Euro

ALTERNATIVE

Wer nicht übertakten will, kann auch unter oder ein wenig über 100 Euro zugreifen, zum Beispiel beim ASRock B550ßM Pro4 für 100 Euro. Eine ordentliche Übertakterplatine für den Intel Sockel 1700 ist das Gigabyte Z690 Gaming X DDR4 für 210 Euro.

Wichtiger Hinweis zu Grafikkarten

Nachdem sich die Grafikkarten-Preise seit Anfang des Jahres immer weiter beruhigt haben und nun meist sogar unterhalb der UVP liegen, nennen wir seit letztem Monat nur noch den Gesamtpreis des PCs. Zuvor hatten wir auch den Preis ohne Grafikkarte genannt. Zwischen Herbst 2020 und Anfang 2022 waren Grafikkarten zum Teil bis zu dreimal so teuer im Vergleich zur UVP.

HIGH-END-GAMING-PC
R69-516



Mehr Infos auf www.captiva-power.de/

CAPTIVA

Im nächsten Heft*

❏ **Vorschau**

A Plague Tale: **Requiem**



Mitte Oktober geht die düstere Reise von Amicia und Hugo weiter – wir hoffen auf letzte Infos vor dem Test zur Stealth-Fortsetzung.

❏ **Test**

Return to **Monkey Island**



Diesen Monat ist es überraschenderweise bereits so weit – wir kehren zurück auf die Affeninsel. Was wir mitbringen, ist der ausführliche Test.

❏ **Test**

FIFA 23



September ist FIFA-Zeit – zum letzten Mal mit Entwickler Electronic Arts am Steuer. Wir kicken natürlich für euch Probe.

PC Games 11/22 erscheint am 19. Oktober!

Vorab-Infos ab 15. Oktober auf www.pcgames.de!

*Alle Angaben ohne Gewähr



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch

Brand/Editorial Director (V.i.S.d.P.) Lukas Schmid, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.
Redaktionsleitung Print/CvD Sascha Lohmüller
Redaktionsleitung Online Katharina Pache
Projektmanager Redaktion Viktor Eippert

Redaktion Matthias Dammes, Christian Dörre, Antonia Dreßler, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Maik Koch, David Martin, Maci Naeem Cheema, Felix Schütz, Stefan Wilhelm
Videoredaktion Dominik Pache (Ltg.), David Benke, Carlo Siebenhüner
Mitarbeiter dieser Ausgabe Olaf Bleich, Fritz Büttner, Lukas Egner, Nadine Herzog, Daniel Link, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Sönke Siemens

Layout Alexandra Böhm (Ltg.), Judith von Biedenfeld, Matthias Schöffel, Jan Weingarten, Sandra Wendorf
Titelgestaltung Jan Weingarten, Alexandra Böhm © Plaion
Bildnachweis 123RF.com

Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
DVD Thomas Dziewiszek

www.pcgames.de
Digital Director Simon Fistrich
Business Development Christian Bol, Viktor Eippert (Projektmanager)
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Strzelczyk, Christian Zamora
Webdesign Daniel Popa, Herbert Haida

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift
Produktmanagement Aykut Arik
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Thomas Szedlak, Frank Stöwer

Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Publishing Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH, Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg, Tel.: +49 40 468 567-100, www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition Franziska Behme, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 35 vom 01.01.2022.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 82,- EUR, PC Games Magazin 61,- EUR
Österreich: PC Games Extended 90,- EUR, PC Games Magazin 69,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 97,- EUR, PC Games Magazin 76,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de
Druck: EDS Zrínyi Zrt. Nádas utca 8. 2600 Vác, Ungarn



Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY5, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE

Marquard Media Hungary:
JOY, JOY-NAPOK, INSTYLE, SHOPPIEGO, APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, FAMILY.HU, RUNNER'S WORLD

REPORT Seite 116

15 Jahre **Bioshock**



15 Jahre ist es nun schon her, dass das Meisterwerk Bioshock uns in die düsteren Abgründe von Rapture entführte – wir blicken zurück auf die Entstehungsgeschichte des Shooter-RPG-Jahrhundertwerks.

REPORT Seite 122

Ikonen der Spieleindustrie: **Hironobu Sakaguchi**



Final Fantasy ist nicht nur auf der Playstation zum absoluten Kult geworden, sondern natürlich auch auf dem PC – für unsere Ikonen-Reihe beleuchten wir diesmal den Werdegang des Schöpfers von Final Fantasy: Hironobu Sakaguchi.



15 Jahre Bioshock

Die chaotische Entstehung eines Klassikers

Bioshock feiert sein 15-jähriges Jubiläum! Aber wie entstand das Action-Rollenspiel überhaupt? Und wieso war gerade das Erschaffen der Spielwelt Rapture mit vielen Problemen verbunden? Wir gehen in unserem Report auf Tauchstation.

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Alle Bilder: Moby Games

Der Eingang zu Rapture setzt ein deutliches Zeichen: Der Mensch oder in diesem Fall Andrew Ryan ist Erschaffer, es benötigt keine Götter oder Könige.

Im Jahr 2022 blicken Fans mit nostalgischen Gefühlen auf den ersten Teil der Bioshock-Saga zurück: Die dystopische Unterwasserstation Rapture gehört bis heute zu den beeindruckendsten und zugleich verstörendsten Schauplätzen der Computer- und Videospielgeschichte.

Das Zusammenspiel der Little Sisters und der Big Daddys, der fanatische Schöpfer Andrew Ryan und eine dichte Hintergrundgeschichte sorgten für ein einmaliges, wenn auch immer wieder kritisch beäugtes Szenario.

Wir blicken zurück auf die Entstehung von Bioshock. Denn eines ist klar: Die Entwicklung des Rollenspiel-Shooters war höchst ungewöhnlich und brachte das Team dahinter mehr als einmal an seine Grenzen.

Das Scheitern von System Shock 2

Die Geschichte von Bioshock beginnt mit dem Actionspiel-Klassiker System Shock 2 und dessen Entwickler Irrational Games. Die ehemaligen Looking-Glass-Mitarbeiter Ken Levine, Jonathan Chey und Robert Fermier gründeten das Unternehmen 1997 in Quincy im US-Bundesstaat Massachusetts. Das noch junge Team erarbeitete in Kooperation mit seinem früheren Arbeitgeber den Nachfolger des kultigen Science-Fiction-Shooters, der 1994 die Spielewelt begeistert hatte. Als Publisher fungierte Electronic Arts, das zu diesem Zeitpunkt die Rechte an der System-Shock-Serie besaß. Allerdings lief die Produktion von System Shock 2 alles andere als reibungslos ab.

Die eingesetzte Dark-Engine, die erstmals bei Dark Project: Der Meisterdieb (1998) verwendet wurde, stellte die Crew vor enorme technische Herausforderungen. Auch bei der Zusammenarbeit zwischen Looking Glass und Irrational Games war immer wieder Sand im Getriebe. Die Unstimmigkeiten zwischen den Studios sorgten sogar für Personalabgänge.

Doch allen Schwierigkeiten zum Trotz erschien System Shock 2 schließlich am 11. August 1999 und avancierte zum Kritikerliebling. Hohe Wertungen und üppige Berichterstattung erzeugten trotzdem keinen Hype. System Shock 2 verkaufte sich schlecht und war für Publisher Electronic Arts eine finanzielle Enttäuschung. Dieser Fehlschlag zerstörte auch das Vertrauen in Irrational Games. System Shock 2 sollte das erste und letzte Spiel für das noch junge Studio unter der EA-Flagge sein.

Gute Ideen, aber kein Plan

Die Konzeption von Bioshock startete Anfang der 2000er. Überraschenderweise begann die Idee dahinter aber nicht mit dem Schauplatz, der Geschichte oder ihren Charakteren. Auf die Frage, wie die Macher auf Rapture als Ort für das Action-Rollenspiel kamen, wich Ken Levine im Interview mit Rock Paper Shotgun (https://www.rockpapershotgun.com/exclusive-ken-levine-on-the-making-of-bioshock) aus: „(…) Ich beginne nicht mit der Story. Denn Spiele sind nicht Story. Spiele sind Gameplay. Sie sind interaktiv.“ Im Jahr 2002 hatte Irrational Games nur ein Grundgerüst dessen fertig, was Bioshock später einmal ausmachen sollte. Genauer gesagt handelte es sich um drei KI-Archetypen: den Drohnen, den Beschützern und den Erntern. Drohnen trugen die Rohstoffe, während die Ernter diese stehlen sollten. Die Beschützer mussten dies wiede-



Ähnlich wie in System Shock erwacht ihr nach dem Bildschirmtod in einer sogenannten Vita-Chamber. Dadurch gibt es keinen Bruch innerhalb der Geschichte.

Die Interaktion mit den Little Sisters gehörte zu den großen Aufregern im Spiel. Doch letztlich entschieden die Spieler selbst, wie sie mit den Mädchen umgingen.

Bioshock erzählte abseits der Hauptgeschichte viele kleine Nebenhandlungen. Oft geschah dies durch die Levelarchitektur selbst oder auch durch Tonbandaufnahmen.

rum verhindern. Wer Bioshock kennt, sieht hier erste Parallelen zu den Figuren der Little Sisters, der Big Daddys und der Splicer.

Doch das Drumherum war lange in der Schwebe und die Suche nach einem Publisher entsprechend schwierig. Irrational Games benötigte die Unterstützung eines finanzstarken Investors. Zu Beginn der Kaltakquise hagelte es Absagen: Electronic Arts, Codemasters und auch Atari lehnten ab. Erst 2004, also zwei Jahre nach Start der Konzeptionsphase, fand man mit der Take-Two-Tochter 2K Games einen geeigneten Partner. Ken Levine erinnerte sich an den vorgestellten Prototyp und beleuchtete dessen Eigenheiten gegenüber dem Gaming-Magazin Edge (https://web.archive.org/web/20130531030452/http://www.edge-online.com/features/making-bioshock/): „Es war nicht Rapture. Andrew Ryan existierte nicht. Big Daddys und Little Sisters, wie ihr sie kennt, ebenfalls nicht. Es war einzig die Idee eines Spielsystems. Take-Two kaufte es auf dieser Grundlage. Ich weiß nicht, wieso sie es zu diesem Zeitpunkt getan haben. Aber ich denke, es zeigte ihre Weitsicht."

Für Irrational Games bedeutete die Verbindung mit 2K auch intern eine große Veränderung. Bereits im Jahr 2000 erweiterte man das Unternehmen um Irrational Games Australia mit Sitz in Canberra. 2005 zog das Team von Irrational Games Boston in größere Räumlichkeiten in Quincy um. 2006 kaufte Take-Two Irrational und benannte die beiden Zweigstellen in 2K Boston und 2K Australia um. Für die Entwicklung von Bioshock war diese Verbindung überlebensnotwendig und garantierte den finanziellen Rückhalt. Dies äußerte sich im Budget, aber vor allem auch in dem zur Verfügung stehenden Personal: War anfangs noch ein Kernteam von etwa 30 Mitarbeitern mit der Produktion betraut, wuchs die Belegschaft später auf 90 Beschäftigte an. Die Finanzierung des Projekts war also gesichert. Aber es



Rapture besteht aus verschiedenen, miteinander verbundenen Bezirken – wie etwa dem Vergnügungs- und Theaterviertel.

dauerte ein wenig, ehe Ken Levines Crew überhaupt wusste, was aus Bioshock werden sollte.

Auf der Suche nach Rapture

Die Entwicklung von Bioshock als chaotisch zu umschreiben, wäre eine Untertreibung. Ken Levine erläuterte dies in Bezug auf die damalige Arbeitsweise augenzwinkernd: „Bei Irrational arbeiteten wir gerne mit einem sich weiterentwickelnden Prozess ... was eine nette Umschreibung dafür ist, dass wir uns gerne Zeit ließen, um herauszufinden, was wir gerade tun." Das Grundkonzept der drei besagten Gameplay-Archetypen stand – nicht aber die Spielwelt, in die sie integriert werden sollten. Wenn man sich die Settings anschaut, mit denen Irrational über die Jahre experimentierte, muss man mit anderthalb Dekaden Abstand schon beinahe grinsen.

In frühen Demo-Versionen verließen sich die Entwickler etwa ganz auf die System-Shock-Vergangenheit. Die ersten Varianten spielten auf einer verlassenen Raumstation, die von genetisch veränderten Mutanten heimgesucht wurde. Die späteren Little Sisters tauchten in einer Version als Insekten auf. Nachdem diese Idee verworfen wurde, landete das Spiel gar in einem Weltkriegsszenario, bei dem die Nazis in ihren Laboren mit Plasmiden und Eve experimentierten. Diese Spielelemente waren bereits damals da, sie passten allerdings nicht zum Setting. Ohne die Unterwasserstation Rapture wäre Bioshock sicherlich nicht das wegweisende Abenteuer geworden, das 2007 die Herzen der Spieler wie im Sturm eroberte.

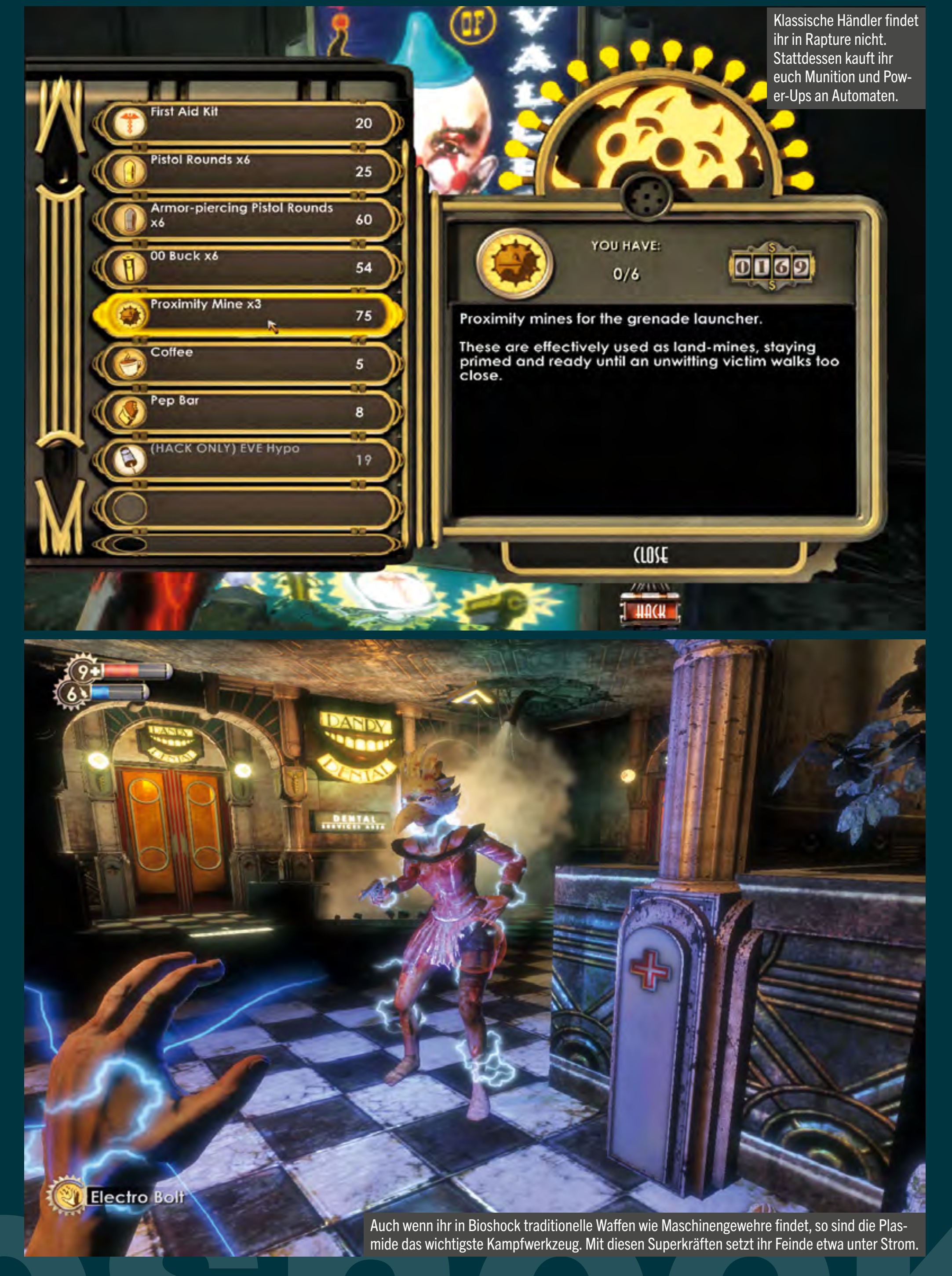
„Ich wollte einen Ort, der Spieler vom Rest der Welt abschnitt und den wir als Entwickler unglaublich detailliert simulieren können. Ich hatte diese Vorstellung von einer Unterwasserstadt", führte Levine im Rock-Paper-Shotgun-Interview aus. Von diesem Punkt aus erweiterte er seinen Denkansatz: Wie könnte ein solches Szenario wohl gruselig sein? Und wieso sollte es eine Unterwasserstadt geben, die niemand finden sollte? An dieser Stelle kam der Charakter des Andrew Ryan ins Spiel, der mit seiner fanatischen Gesinnung ein Utopia aufbauen wollte, das sich später in ein Horrorszenario verwandelte. Schnell wurde klar, dass eine abgeschlossene Welt – ähnlich wie in System Shock 2 – die bessere Herangehensweise sei als beispielsweise eine Open World.

Die finale Inspiration zu Rapture kam Ken Levine beim Besuch des GE Buildings (heute Comcast Building) am 30 Rockefeller Plaza in New York City. Das Gebäude, dessen Bauweise und auch dessen Geschichte waren der Initialfunken für die Erschaffung der dystopischen Unterwasserstation. Der üppige Art-déco-Stil des in den 1920ern hochgezogenen, 30-stöckigen Wolkenkratzers spiegeln genau das wider, was Bioshock später visuell derart beeindruckend darstellen sollte.

Vor dem GE Building findet sich etwa eine Nachbildung der antiken Figur Atlas, die symbolisch die Last der Welt auf ihren Schultern trägt. Über dem Eingang thront gar der griechische Gott Zeus und darunter das Bibelzitat „Wisdom and knowledge shall be the stability of thy times" – auf Deutsch: „Weisheit und Wissen sollen die Stabilität dieser Zeit sein." Auch die Entstehung des GE Buildings findet ihre Parallelen in Bioshocks Rapture. Das GE Building wurde zu Zeiten einer schweren Wirtschaftskrise gebaut, der sogenannten Großen Depression. Öl-Tycoon John D. Rockefeller finanzierte die Kosten am Ende allein, nachdem andere Geldgeber abgesprungen waren: „Ein einzelner Mann mit einer Vision erhebt sich über jeden Zweifel und triumphiert" – das riecht stark nach Rapture-Schöpfer Andrew Ryan. Allerdings sollte sein angestrebtes Utopia Rapture zu einer wahren Hölle unter dem Meeresspiegel werden. Als literarische Grundlage für die Philosophie hinter Ryans Denke diente der Roman Atlas wirft die Welt ab (1957) von Ayn Rand. Kernmotive darin sind beispielsweise, dass der Egoismus zur Tugend wird und der Verstand regiert – allerdings nicht in einer Demokratie, sondern in einem durch die Reichen dominierten System.

Moralische Fragen

Wer jetzt aber denkt, mit dem Besuch in New York wäre Bioshock



Klassische Händler findet ihr in Rapture nicht. Stattdessen kauft ihr euch Munition und Power-Ups an Automaten.

Auch wenn ihr in Bioshock traditionelle Waffen wie Maschinengewehre findet, so sind die Plasmide das wichtigste Kampfwerkzeug. Mit diesen Superkräften setzt ihr Feinde etwa unter Strom.



Die Animation der Hände spielt in Bioshock eine entscheidende Rolle. Die Bewegungen und Effekte stellen den Einsatz der Plasmide dar. Ein Schnippen etwa setzt den lauernden Big Daddy in Brand.

auf Kurs, der irrt gewaltig. Alyssa Finley arbeitete bei 2K Boston und Australia als Project Lead an Bioshock und verglich gegenüber Game Developer (https://www.gamedeveloper.com/design/postmortem-2k-boston-2k-australia-s-bioshock; ehemals Gamasutra) die größten Stärken und Schwächen des Entwicklungszyklus. Ein Problem stellte das sich ständig verändernde Skript dar: „Wir hatten viele Story-Vorschläge im Verlauf der Entwicklung, der finale aber war eine nahezu vollständige Neufassung." Das bedeutete nicht nur, dass das Team im späteren Verlauf noch Änderungen an der bis dato entwickelten Version vornehmen musste, auch zuvor präsentierte Demo-Versionen entsprachen dadurch teils nicht mehr dem schlussendlichen Ergebnis. Finley bemängelte zudem, dass bereits aus der Vergangenheit bekannte Prozesse und Entwickler-Tools nicht neu evaluiert und vielleicht sogar verbessert wurden. Dadurch hatte man zwar schnelle Ergebnisse, jedoch hätten diese ihrer Ansicht nach noch deutlich effizienter implementiert werden können.

Und an der Stelle kommen wir zurück zu den drei Gameplay-Säulen von Bioshock: den Drohnen, den Beschützern und den Erntern. Die Rolle der Big Daddys als Beschützer wurde relativ schnell gefunden. Doch das Konzept der Drohnen beziehungsweise Little Sisters kam erst später auf den Tisch. Als der Vorschlag schließlich auf kleine Mädchen fiel, war man sich zunächst unsicher. Wie sollte man sie in das Spiel einarbeiten, ohne dass es zu brutal und abstoßend wird? Hier verbindet Bioshock Motive aus Ayn Rands Roman mit klassischen Wahloptionen eines Videospiels. Die Interaktion mit den Little Sisters beschert dem Hauptcharakter für die Progression wichtige Plasmide. Allerdings hatte man die Wahl, ob man die Little Sisters für mehr Plasmide brutal ermordet oder sie selbstlos rettet und dafür einen schwereren Verlauf in Kauf nimmt. Hier traf also Egoismus auf Altruismus, eingebunden in eine durch Geschichte und Literatur inspirierte Philosophie. Bioshock gewann dadurch massiv an Tiefe und Substanz und setzte sich somit trotz des offensichtlichen Shooter-Einschlags stark von anderen Genre-Vertretern dieser Zeit ab.

Durchgefallen!

Das Spiel nahm Gestalt an. Alyssa Finley erklärte im Interview, wie der neue Grafikstil, das Gameplay und das Leveldesign zusammenfanden: „Zunächst einmal mussten entwickelte Konzeptzeichnungen einen Kontrollprozess durchlaufen. Anhand dieser Ausrichtung bauten wir schließlich einen Demo-Bereich. Wir nahmen dafür einen einzigen Raum, der später das Kashmir Restaurant zu Beginn des Spiels sein sollte, und fertigten so eine Referenz, die uns in puncto Ästhetik zu einem Spiel führte, das man so auf dem Markt noch nicht gesehen hatte." Als Lead Level Designer fungierte Bill Gardner, der speziell Capcoms Resident Evil 4 als große Inspiration für das „Gameplay getriebene Storytelling" sowie das Kampfsystem ausmachte.

Die erste öffentliche Demo-Version präsentierten die Entwickler schließlich im Rahmen der Electronic Entertainment Expo 2006 in Los Angeles. Alyssa Finley erklärte, dass man im Vorfeld intensiv über die Ausrichtung dieser Vorabversion nachgedacht habe. Schließlich würde diese Demo gut ein Jahr vor Erscheinen für das Gameplay und die Präsentation von Bioshock stehen. Man legte in diesem Fall Wert auf eine stark geskriptete Spielerfahrung, um vor allem die Atmosphäre des Action-Rollenspiels zu unterstreichen. Demo-Versionen spielten in der Entwicklung von Bioshock eine entscheidende Rolle und waren immer wieder



In Rapture klaffen die Unterschiede zwischen Arm und Reich weit auseinander. Das Spiel unterstreicht dies durch die Darstellung der verschiedenen Lokalitäten der Unterwasserstation.

Die Little Sisters sind teils auch in die Missionen eingebunden. Hier beispielsweise müssen wir die Kleine auf ihrem Weg durch das Level beschützen und übernehmen so die Rolle des Big Daddys.

Meilensteine, anhand derer sich das Team Feedback und Eindrücke von außen einholte. Finley beschreibt ihre Bedeutung: „Sie führten letztlich zu einer gemeinsamen Vision, machten Probleme und Lösungen deutlich (…). Da Bioshock eine relativ unbekannte Marke außerhalb der Spieleentwickler-Community war, war der öffentliche Eindruck enorm wichtig, um Aufmerksamkeit und damit auch einen späteren finanziellen Erfolg zu generieren."

Neben den Demos dienten auch immer wieder Tests mit Fokusgruppen als Gradmesser. Die erste Runde bezeichnete Alyssa Finley als „brutal": „Die Tester beschrieben den ersten Abschnitt als viel zu beschränkt, verwirrend und nicht besonders aufregend. Sie schalteten neue Kräfte frei, wussten aber nicht, was sie damit anstellen sollten, und sind daher bei den traditionellen Waffen geblieben. Das frustrierte sie. Die Spieler interagierten nicht mit den Big Daddys und sie verstanden nicht, wie sie ihren Charakter verbessern konnten." Einige Tester waren gar mit den Charakteren, der Masse an Dialogen und der Geschichte selbst überfordert oder verpassten schlichtweg wichtige Informationen. Dieser Prozess war hart, sorgte aber auch dafür, dass man Bioshock noch einmal überarbeitete und unter anderem das Tempo der Spielprogression zu Beginn zurückschraubte und an der generellen Lesbarkeit des Gameplays arbeitete.

Am Ende wegbereitend

Bioshock war in seiner Entwicklung ein Auf und Ab, das den Machern dahinter viel abverlangte. Im Nachhinein sieht Alyssa Finley diesen Prozess aber sogar als heilsam an: Das Spiel wurde dadurch besser und das Team dahinter konnte Schwächen entsprechend anpassen. Nachdem die ersten Konzepte für Bioshock bereits 2002 entstanden waren, dauerte es schließlich bis zum 21. August 2007, bis Rapture seine Tore für die Öffentlichkeit öffnete. Und auch wenn Ken Levine später attestierte, dass dem Spiel weitere sechs Monate Feintuning gutgetan hätten, so wurde Bioshock zum Erfolg. Das Spiel verkaufte sich binnen der ersten zwei Jahre rund drei Millionen Mal und begründete eine neue Marke. Die Bioshock-Serie (also die ersten zwei Teile sowie Bioshock Infinite) verkaufte sich bis 2021 rund 38 Millionen Mal.

Aber wie geht es mit der Reihe weiter? Fest steht bislang nur, dass sich Bioshock 4 bei dem eigens für die Serie gegründeten Studio Cloud Chamber in der Entwicklung befindet. Wann genau und in welcher Form Bioshock fortgesetzt wird, steht aber noch in den Sternen – oder liegt vielleicht auch irgendwo auf dem Grunde eines virtuellen Ozeans … ❑



Die mutierten Rapture-Bewohner sind kaum mehr menschlich, sondern reine Tötungsmaschinen. Die Gier nach Perfektion und Macht kostete einen hohen Preis.

Derartige Ausblicke machten Bioshock und seine Spielwelt Rapture so besonders. Die Unterwasserstadt und die Art-déco-Architektur kreieren einzigartige Schauplätze.



2015 nahm Hironobu Sakaguchi auf den Game Developers Choice Award eine Auszeichnung für sein Lebenswerk entgegen. Hervorgehoben werden insbesondere sein außergewöhnliches Storytelling-Talent und seine Fähigkeit, „schwere“ und bewegende Themen aufzugreifen. (Quelle: Game Developers Choice Awards)

Ikonen der Spieleindustrie

Hironobu Sakaguchi

Der Schöpfer von Final Fantasy im großen Porträt

Mit Final Fantasy erfand Hironobu Sakaguchi eine der einflussreichsten Rollenspielreihen der Videospielgeschichte und lenkte ihr Schicksal über viele Jahre hinweg in immer neue Bahnen. Aber auch sonst hat der Japaner markante Spuren in der Spieleindustrie hinterlassen. Wir fassen die turbulente Geschichte des weltbekannten Gamedesigners für euch zusammen.

Von: Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller



Das im Oktober 1984 für japanische Heimcomputer erschienene Adventure The Death Trap gilt als das allererste Spiel von Hironobu Sakaguchi und Square. Sound gab es damals keinen, dafür aber nett gemachte Standbilder, die für Atmosphäre sorgten. (Quelle: Moby Games)

In Will: The Death Trap 2 aus dem Jahr 1985 lässt Sakaguchi Agent Benson – den Star des ersten Teils – erneut die Welt retten. Schauplatz ist Torinia, eine kleine Insel im Pazifik, auf der eine Atombombe lagert. (Quelle: Moby Games)

Schon als Kind ist der am 25. November 1962 geborene Hironobu Sakaguchi vielseitig interessiert. Er verschlingt die Bücher aus der umfangreichen Bibliothek seiner Mutter, sammelt gerne Steine aus der Natur und ist bereits als Grundschüler Feuer und Flamme für die Musik, genauer gesagt für die Instrumente Klavier und Gitarre. Letzteres geht so weit, dass Hironobu in der Highschool mit Freunden eine Band gründet und – ohne dies mit der Schule abzustimmen – Tickets für ein Konzert verkauft. Der Ärger darüber ist groß und sorgt beinahe für einen Verweis, unterstreicht aber seine Leidenschaft für die Musik, die er sich anfangs sogar als berufliche Laufbahn vorstellen kann.

Doch wie es das Schicksal so will, kommt alles ganz anders. Der in der Stadt Hitachi aufgewachsene Japaner schreibt sich 1980 an der Staatlichen Universität Yokohama für das Fach Informatik ein und schließt im Zuge seines Studiums zahlreiche neue Bekanntschaften. Einer seiner Kommilitonen ist der etwa zehn Monate ältere Hiromichi Tanaka – schon damals ein echter Gaming-Enthusiast.

Tanakas Begeisterung für Rollenspiele wie etwa Sir-Techs Wizardry-Reihe greift schnell auf Sakaguchi über und führt dazu, dass der sich nicht nur sehnlichst einen Apple-II-Heimcomputer wünscht, sondern auch seine Disziplin im Unterricht zu leiden beginnt. Statt gewissenhaft Vorlesungen zu besuchen, spielt Sakaguchi lieber Ultima und Wizardry oder programmiert an einem minderwertigen Apple-II-Nachbau, den er irgendwo in Tokios Elektronikmeile Akihabara aufgetrieben hat. Sakaguchis monatliches Budget ist knapp bemessen, seine Neugierde, neue Programme auszuprobieren aber ungebrochen.

Um dieses Dilemma zu lösen, schaut sich der damals 21-Jährige zusammen mit Tanaka nach einem Nebenjob um. Fündig wird Sakaguchi dank hervorragender Programmierkenntnisse schließlich bei der im September 1983 von Masafumi Miyamoto gegründeten Software-Abteilung des japanischen Elektrounternehmens Den-Yu-Sha. Das Interessante dabei: Square, so der Name der Firma, hat mit dem Tagesgeschäft praktisch nichts am Hut und konzentriert sich vielmehr auf die Entwicklung von Videospielen, einem Wirtschaftszweig, der Anfang der 1980er in Japan massiven Zulauf erfährt. „Ich hatte so viel Spaß als ich zuerst bei Square anfing“, erinnert sich Sakaguchi 2014 gegenüber der britischen Webseite Eurogamer (https://www.eurogamer.net/hironobu-sakaguchi-fantasy-man): „Während dieser Zeit befand sich das Entwicklungsstudio in einem gemieteten Apartment. Da ich so arm war, blieb ich oft im Büro, da sie dort ein Bad und eine Klimaanlage hatten. Ich bin eigentlich nie wirklich nach Hause gegangen.“

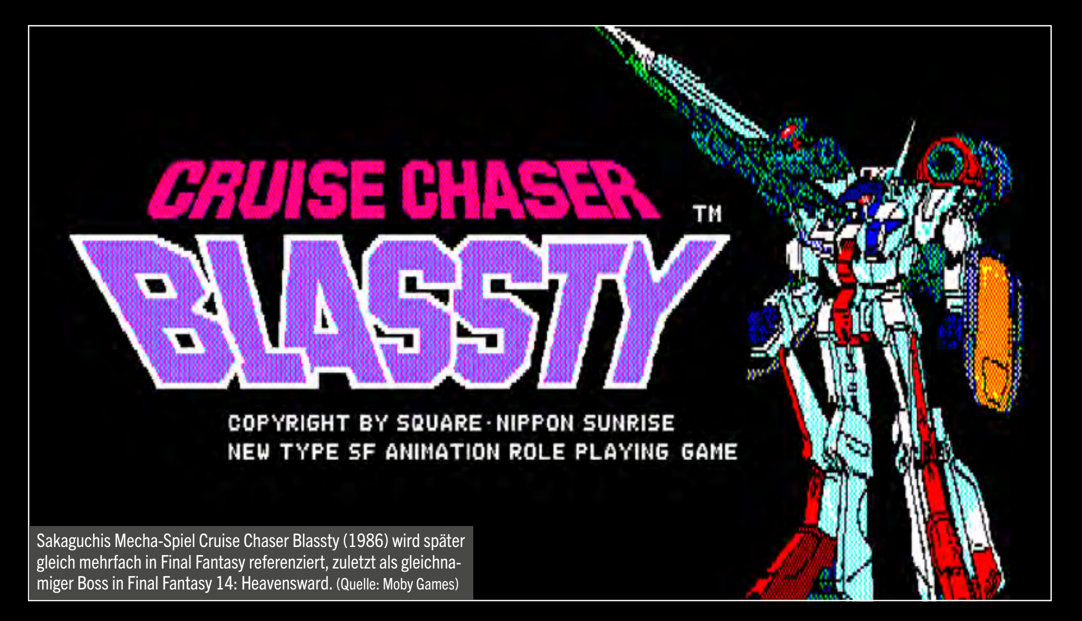
Auftakt mit Agenten-Adventure

Sakaguchi zählt zu den ersten Mitarbeitern bei Newcomer Square und wird zunächst auf die Spielumsetzung der japanischen TV-Show Torin-ingen angesetzt. Probleme beim Beschaffen der Lizenz sorgen jedoch frühzeitig für einen Entwicklungsstopp, woraufhin Sakaguchi als federführender Designer und Szenario-Schreiber ein Adventure namens The Death Trap in Angriff nimmt. In der Rolle von Spezialagent Benson haben Spieler darin die Aufgabe, einen hochrangigen Wissenschaftler aus den Fängen eines fiktiven afrikanischen Landes zu befreien, um so zu verhindern, dass dieser für den Schurkenstaat zum Bau von Biowaffen gezwungen wird.

Das im Kalten Krieg der 1980er-Jahre angesiedelte The Death Trap erscheint im Oktober 1984 für NECs Heimcomputer PC-8801 und verkauft sich nicht zuletzt dank recht spannender Geschichte, atmosphärischer Standbildgrafiken und der Möglichkeit, Parser-Eingaben direkt in Japanisch vornehmen zu können (bei bisherigen Spielen dieser Art funktionierte das nur auf Englisch) so gut, dass Square umgehend einen Nachfolger entwickeln lässt.

Sakaguchi darf abermals als leitender Designer ran und legt sowohl erzählerisch als auch spielmechanisch eine Schippe drauf. Im Vergleich zum komplett stummen Erstlingswerks bietet das ab Juni 1985 erhältliche Will: The Death Trap 2 zudem Musik und Soundeffekte. Lohn der Mühe? Mehr als 100.000 verkaufte Exemplare sowie viel Anerkennung für Sakaguchi und sein Team, die gerade Squares allerersten Kassenschlager abgeliefert hatten.

Square schwimmt plötzlich auf einer Welle des Erfolgs und fängt an, das Software-Lineup zu diversifizieren. Los geht's mit Cruise Chaser Blassty, einem Mecha-Rollenspiel aus der First-Person-Perspektive, das Teenager von der Erde in einen interstellaren Krieg verwickelt – ein Konzept, das Sakaguchi zusammen mit Kazuhiko Aoki entwirft. Die Musik hingegen steuern Takashi Uno sowie der überaus talentierte Nobuo Uematsu bei, der später noch sehr oft mit Sakaguchi zusammenarbeiten wird. Cruise Chaser Blassty stürmt gerade mal zehn Monate nach Will: The Death Trap 2 in die Läden (genauer gesagt



Sakaguchis Mecha-Spiel Cruise Chaser Blassty (1986) wird später gleich mehrfach in Final Fantasy referenziert, zuletzt als gleichnamiger Boss in Final Fantasy 14: Heavensward. (Quelle: Moby Games)


Erste Gehversuche auf dem NES: Im Sakaguchis Actionspiel King's Knight (1987) lotst ihr einen tapferen Ritter durch vertikal scrollende Levels, sammelt Power-Ups und plättet allerlei garstiges Fantasy-Getier. (Quelle: Moby Games)

Während Sakaguchi das Gameplay-Design der von Space Harrier inspirierten Schießerei The 3-D Battles of WorldRunner verantwortete, kümmerte sich das iranisch-amerikanische Coding-Genie Nasir Gebelli um die Programmierung. (Quelle: Moby Games)

am 30. April 1986) und bekommt aufgrund des durchaus interessantes Plots später sogar eine eigene Manga-Reihe spendiert.

Sakaguchis kreative NES-Ära

Weil sich die japanische Heimcomputer-Landschaft in einem ständigen Wandel befindet und häufig wechselnde Hardware-Konfigurationen mit einem deutlichen Optimierungs-Mehraufwand einhergehen, schließt Square 1985 ein Lizenzabkommen mit Nintendo, um sich verstärkt auf die technisch einheitliche Famicom-Konsole (im Westen Nintendo Entertainment System, kurz NES) zu fokussieren. Sakaguchis Auftaktprojekt für diese neue Ära ist der vertikal scrollende Ritter-Shooter King's Knight. Während Kingusu Naito (so der japanische Name) jedoch kaum Aufsehen erregt, läuft Sakaguchis erster, stark von Segas Space Harrier inspirierter Rail-Shooter Tobidase Daisakusen (im Englischen The 3-D Battles of WorldRunner) deutlich besser und verkauft sich unterm Strich immerhin 500.000-mal. Hauptverkaufsargument damals: Mit Hilfe einer mitgelieferten Spezialbrille erleben Spieler den acht Level umfassen Kampf von Alienjäger Jack zum Release am 12. März 1987 in stereoskopischem 3D.

Die Pseudo-3D-Technik hat ihre Tücken, hält Square aber nicht davon ab, noch zwei weitere Spiele mit 3D-Modus auf den Markt zu werfen. Das wohl bekannteste hört auf den Name Highway Star (im Westen besser bekannt als Rad Racer), punktet mit einem für NES-Rennspiel-Verhältnisse beeindruckenden Geschwindigkeitsgefühl und lässt Spieler entweder an Bord eines Ferrari 328 oder eines F1-Rennautos acht abwechslungsreiche Punkt-zu-Punkt-Rennen absolvieren. Rad Racer kommt vor allem im Westen sehr gut an und wird aufgrund seines fordernden Schwierigkeitsgrads im März 1990 sogar als eine der drei Disziplinen für das allererste Nintendo World Championship auserkoren.

Sakaguchi mag seinen Job, richtig erfüllend findet er ihn aber oft nicht. Ein Grund hierfür ist die Tatsache, dass er schon seit seinen Anfängen bei Square ein waschechtes Rollenspiel im Stil seiner Heimcomputer-Favoriten Ultima und Wizardry entwickeln wollte, dafür aber vom Management nie grünes Licht bekam. Als dann allerdings das von Enix veröffentlichte Dragon Quest ab dem 27. Mai 1986 Japans Begeisterung für Rollenspiele entfacht und sich in Rekordzeit zum Famicom-Bestseller entwickelt, findet in Squares Chefetage ein Umdenken statt. Sakaguchi bekommt endlich Gelegenheit, sein großangelegtes RPG-Projekt vorzustellen.

„Nachdem ich eine unternehmensweite Präsentation gemacht hatte, meldeten sich nur drei Personen freiwillig, um bei dem Projekt zu helfen. Im Grunde war das meine Schuld – in der Firma hatte ich einen Ruf als grober Chef, obwohl sich keines meiner Spiele so gut verkaufte. Also gingen sie stattdessen alle zu Team B oder C oder was auch immer. Da ich jedoch auf keinen Fall ein Spiel mit vier Leuten machen konnte, habe ich noch ein paar Fühler ausgestreckt und so Koichi Ishii und Akitoshi Kawazu dazubekommen", erinnert sich Sakaguchi 2011 gegenüber 1up.com (https://web.archive.org/web/20160305021100/http://www.1up.com/news/hironobu-sakaguchi-final-fantasy-roller-coaster). Beide kümmern sich zusammen mit Sakaguchi um das Design, wobei Ishii vorrangig am Setting arbeitet, während Kawazu das Kampfsystem verantwortet. Teil des siebenköpfigen Teams sind außerdem Szenario-Designer Kenji Terada, Programmier-Ass Nasir Gebelli, Charakterdesigner Yoshitaka Amano und das bereits erwähnte Musiker-Talent Nobuo Uematsu.

Final Fantasy nimmt Formen an

Das Projekt trägt anfangs den Arbeitstitel Fighting Fantasy. Als sich jedoch herausstellt, dass bereits ein anderes Unternehmen ein Gamebook mit diesem Namen auf den Markt bringt, sucht Sakaguchi fieberhaft nach einem neuen Titel – und entscheidet sich am Ende für Final Fantasy.

Maßgeblich beeinflusst wird er dabei zum einen von der Tatsache, dass er während der Entwicklung mit vielen Hindernissen zu kämpfen hat, die seiner Motivation teils einen ordentlichen Dämpfer verpassen. Das Kernteam zum Beispiel ist mit sieben Personen in Sakaguchis Augen eigentlich spürbar unterbesetzt und firmenintern zudem nicht sonderlich beliebt. Hinzu kommt, dass Sakaguchi im Vorfeld immer wieder Schwierigkeiten hat, mediales Interesse zu generieren. „Einmal nahm ich eine noch in Entwicklung befindliche Version mit zu einem Redakteur des Family Computer Magazine. Doch die ließen mich abblitzen. Sie sagten mir, dass sie sich nicht mit solchen Spielen beschäftigen. Lediglich die Zeitschrift Famitsu setzte sich ausführlich mit Final Fantasy auseinander, wofür ich sehr dankbar bin", rekapituliert Sakaguchi 2007 gegenüber dem Entwicklermagazin Develop (https://web.archive.org/web/20110809114048/http://www.develop-online.net/news/28960/Sakaguchi-discusses-the-development-of-Final-Fantasy). Und ergänzt: „Der Name ‚Final Fantasy' drückte mein Gefühl aus, dass ich die Branche verlassen und zurück an die Universität gehen würde, wenn sich das Spiel nicht verkaufen würde. Ich hätte ein Jahr an der Uni wiederholen müssen und dort wohl auch keine Freunde gehabt. Es war wirklich eine endgültige Situation."



Mit Rad Racer (1987) versuchte sich Sakaguchi während der NES-Ära an einem Arcade-Racer. Das Ergebnis macht auch heute noch Spaß und zählt für viele zu den Top-5-Rennspielen für die 8-Bit-Konsole. (Quelle: Moby Games)

Die am 01. Dezember 1987 veröffentlichte Dating-Sim Nakayama Miho no Tokimeki High School wurde von Hironobu Sakaguchi und Metroid-Produzent Yoshio Sakamoto in gerade mal zwei Wochen entwickelt. Als Produzent fungierte Game-&-Watch-Erfinder Gunpei Yokoi. (Quelle: Moby Games)

Final Fantasy mausert sich in Japan ab Ende 1987 und in Nordamerika ab 1990 zu einem würdigen Dragon-Quest-Rivalen. Europäer kommen erst ab dem 14. März 2003 mit dem Release von Final Fantasy Origins für Playstation in den Genuss des Erstlingswerks. (Quelle: Moby Games)

Schenkt man Interview-Aussagen von Musiker Uematsu gegenüber Wired.com (https://www.wired.com/2009/07/final-fantasy/) Glauben, gibt es jedoch noch eine andere Theorie für Sakaguchis finales Namenskonstrukt. Uematsu: „Es ist wahr, dass Sakaguchi aufhören wollte. Aber der größere Grund, der wahre Grund war, dass Square vor dem Bankrott stand und die Designer glaubten, dass Final Fantasy der Abgesang des Unternehmens sein würde."

All diese Umstände führen schließlich dazu, dass Sakaguchi nicht etwa die Flinte ins Korn wirft, sondern noch einmal alles auf eine finale Karte setzt, nach anfänglichen Strapazen mehr denn je an sein Produkt glaubt und sein ganzes Herzblut hineinsteckt. Nicht nur das: Mit dem Argument, bei Erfolg direkt eine Fortsetzung entwickeln zu können, überzeugt Sakaguchi das Square-Management sogar, die Erstauslieferungsmenge von 200.000 Modulen zu verdoppeln.

Rückblickend ein cleverer Schachzug, denn als Final Fantasy am 18. Dezember 1987 erscheint, reißen sich japanische Kunden in der Tat um den Titel. Vor allem die packend erzählte Geschichte, das aus sechs Klassen zusammenstellbare Heldenquartett, das rund um acht Elemente wie Feuer, Eis, Blitz, Gift oder Zeit gestrickte Kampfsystem sowie die spannende Exploration detaillierter Szenarien inklusive kreativen Fortbewegungsmitteln wie Kanu und Luftschiff kommen sehr gut an und machen Final Fantasy zum Hit, der sich bis 1994 in Japan allein 600.000-mal und in Nordamerika sogar 700.000-mal verkauft.

Für jeden Ableger eine neue Welt

Die Folge: Ein weiterer immenser Popularitätsschub für das Rollenspiele-Genre auf Konsole und sechs weitere Hauptteile in 2D, bei denen Sakaguchi noch in vier Fällen den Posten des Spieldirektors innehat. Los geht's mit Final Fantasy 2, das einen Trend lostritt, der sich auch in den Jahren danach wie ein roter Faden durch die gesamte Serie zieht.

Statt den Plot des Erstlingswerks fortzuführen oder die Vorgeschichte zu erzählen, setzt Sakaguchi bei Teil zwei auf eine völlig neue Story, gänzlich andere Figuren und ein komplett frisches Szenario. „Damals war unsere Designphilosophie, dass wir kein Produkt, sondern eine Kreation machten. Wir steckten unsere Seele und all unsere Ideen – selbst, wenn sie erst während der Entwicklung aufkamen – in dieses eine Spiel und sparten nichts für eine Fortsetzung auf", fasst Sakaguchi das Vorgehen im Gespräch mit Develop zusammen.

Im Gegensatz zu Teil eins kümmern sich Sakaguchi und sein Team bei Final Fantasy 2 zunächst um die Geschichte und widmen sich dann den dazugehörigen Gameplay-Mechaniken. Wichtigste Neuerungen in diesem Zusammenhang: Die vier Helden sammeln keine Erfahrungspunkte, sondern verbessern individuelle Fähigkeiten basierend darauf, wie oft und in welchem Zusammenhang sie diese durchführen. Für frischen Wind sorgen darüber hinaus die von Vögeln inspirierten Reittiere namens Chocobo, die Option, seine Party bei Kämpfen auf eine vordere und eine hintere Reihe zu verteilen



Genau wie in Teil eins erkundet ihr auch in Final Fantasy 2 (1988) eine detailliert gestaltete Oberwelt. In der Dawn-of-Souls-Edition für den Game Boy Advance werden 2004 noch eine Bonus-Quest und vier weitere Dungeons ergänzt. (Quelle: Moby Games)

In Final Fantasy 3 (1988) tauchen neben Feinden erstmals Hitpoints auf – ein Detail, das viele Rollenspiele bis heute zelebrieren. Ihr wollt Sakaguchis drittes Final Fantasy nachholen? Dann am besten in der Pixel-Remaster-Fassung, die am 28. Juli 2021 via Steam, iOS und Android erschien. (Quelle: Moby Games)

sowie das sogenannte Word Memory System. Letzteres erlaubt Spielern in Dialogen, sich auf zuvor gemerkte Schlüsselworte zu beziehen und so neue Gesprächs- und Handlungsoptionen freizuschalten.

Final Fantasy 2, das vom Aufbegehren mehrerer Jungspunde gegen ein tyrannisches Imperium erzählt, buhlt ziemlich genau ein Jahr nach dem ersten Teil (Release: 17. Dezember 1988) um die Gunst der Fans und geht in Japan weg wie köstliches Sushi. Trotz mehr als 800.000 verkaufter Einheiten kann sich Square jedoch erst im März 2003 dazu durchringen, Teil zwei auch im Westen im Rahmen der Playstation-Spielesammlung Final Fantasy Origins zu veröffentlichen.

Gründe für diese Entscheidung? Unter anderem der deutlich verspätete USA-Release von Teil eins, der es erst am 12. Juli 1990 mit tatkräftiger Publishing-Unterstützung von Nintendo of America in die Staaten schaffte. Eine Fortsetzung im Westen hätte daher frühestens 1991 Sinn gemacht. Probleme bereite zudem die Übersetzung: Zwar ist Anfang 1991 ein erster NES-Prototyp einer übersetzten Version verfügbar, richtig überzeugen kann der aber nicht. Erschwerend kommt hinzu, dass der für August 1991 geplante US-Start des Super Nintendo immer näher rückt. Da Publishing-Partner Nintendo of America seine Marketing-Anstrengungen primär dafür bündelt und auch Square immer mehr Entwicklungskapazitäten auf die 16-Bit-Konsole konzentriert, verläuft der US-Start von Teil zwei letztendlich im Sande.

Final Fantasy 4 (1991) – in Nordamerika besser bekannt als Final Fantasy 2 – hat bis heute Kultstatus unter Genre-Fans. Das Nintendo-DS-Remake von 2007 transformiert das komplette Spiel in die dritte Dimension. (Quelle: Moby Games)

In Anbetracht dieser Umstände wundert es nicht, dass auch Final Fantasy 3, das am 27. April 1990 erstmals in Japan erscheint, seinen Weg zunächst lange Jahre nicht in den Westen findet. Rückblickend ein Jammer, denn auch Sakaguchis letztes 8-Bit-Final-Fanasy ist für damalige Verhältnisse ein echtes Rollenspiel-Schwergewicht, das aufgrund seines üppigen Umfangs auf einem 512-Kilobyte-Modul ausgeliefert wird und in Japan mehr als 1,4 Millionen Käufer findet.

Die Spieler schätzen dabei einmal mehr die stark inszenierte Geschichte sowie zahlreiche Gameplay-Neuerungen, allen voran das Beschwören mächtiger Unterstützungskreaturen sowie das Job-System. Die Idee hier: Die vier Hauptfiguren – Waisenkinder, die die Balance der Welt wiederherstellen sollen – starten das Abenteuer zunächst als sogenannter Zwiebelritter. Im Spielverlauf kommen dann aber immer neue Job-Klassen mit individueller Ausrüstung dazu, zwischen denen man im Tausch gegen sogenannte Kapazitätspunkte beliebig wechseln kann. Was viele nicht wissen: Während der Entwicklung von Teil drei stirbt Sakaguchis Mutter Aki auf tragische Weise bei einem Gebäudebrand. Ein Schicksalsschlag, der den Entwickler emotional sehr aufwühlt. Nicht zuletzt deswegen haben seine Werke seit Teil drei einen noch stärkeren Story-Fokus und greifen immer auch die Themen Leben und Tod auf.

Sakaguchis Traumstart ins 16-Bit-Zeitalter

Teil drei verkauft sich in Japan blendend, weshalb Square noch in der ersten Jahreshälfte 1990 den Entschluss fasst, gleich zwei weitere Ableger voranzutreiben: ei-

Final Fantasy 5 (1992) fürs Super Famicom gilt lange Zeit als Sakaguchis Lieblingsableger der Reihe. Abgelöst wird er erst acht Jahre später durch Final Fantasy 9 für die Playstation. (Quelle: Moby Games)

Für Final Fantasy 6 übergibt Sakaguchi den Regieposten erstmals an Yoshinori Kitase und Hiroyuki Ito, während er selbst in die Producer-Rolle schlüpft. Das Experiment glückt, wird zum Millionenseller und in Nordamerika als Final Fantasy 3 vermarktet. (Quelle: Moby Games)

nen für Nintendos bevorstehende 16-Bit-Konsole Super Famicom (bei uns Super Nintendo) und einen für das alternde Famicom. Während es letztgenannte Fassung trotz schon 80-prozentiger Fertigstellung am Ende nicht auf den Markt schafft, macht die 16-Bit-Version kontinuierliche Fortschritte – wieder mit Sakaguchi in der Rolle derjenigen Person, die alles koordiniert und sich obendrein eine wunderbare Geschichte mit zahlreichen Wendungen ausdenkt. Im Mittelpunkt steht diesmal ein Dunkler Ritter namens Cecil, der die Befehle seines grausamen Herrschers infrage stellt und schon bald gegen diesen aufbegehrt.

Die von Square patentierte „Active Time Battle"-Mechanik stammt indes von Hiroyuki Ito, während Nobuo Uemtasu erneut einen famosen Soundtrack beisteuert. Final Fantasy 4 debütiert am 19. Juli 1991 in Japan, kassiert Traumwertungen und generiert allein am ersten Tag 200.000 Abverkäufe. Drei Monate später startet es dann außerdem in den USA durch – dort allerdings unter dem Namen Final Fantasy 2, da die offiziellen Teile zwei und drei, wie zuvor schon erwähnt, nie in Nordamerika erschienen sind. Die Verwirrung bei vielen Kunden ist groß, in Anbetracht der famosen Produktqualität stört sich aber niemand so wirklich daran.

Sakaguchi wiederum werkelt zu diesem Zeitpunkt bereits am Story-Grundgerüst von Teil fünf und holt sich dazu Schützenhilfe vom damals 25-jährigen Yoshinori Kitase. Zusammen mit 43 weiteren Personen, darunter viele Serienveteranen, reift so ein 16-MBit-Modul heran, dessen Japan-Verkaufsstart am 06. Dezember 1992 mit knapp 900.000 verkauften Einheiten selbst Sakaguchis kühnste Erwartungen übertrifft. Später summiert sich diese Zahl dann auf satte 2,45 Millionen Einheiten. Dass man damals einen Sonntag für den Verkaufsstart wählt, ist übrigens kein Zufall. Wissend um den Hype und die Warteschlangen, die Final Fantasy 5 auslösen würde, hatten japanischen Behörden Square bereits im Vorfeld um die Verschiebung auf einen Tag gebeten, an dem kein Schulunterricht stattfindet.

Die Community im Westen schaut dagegen in die Röhre und wartet noch knapp sieben Jahre auf eine lokalisierte Version. Der Knackpunkt ist auch hier die Übersetzung der komplexen Dialoge, die Fans später sogar komplett selbst in die Hand nehmen – und noch vor Squares englischer Playstation-Fassung auf den Markt bringen.



Der Zeitreise-Plot im famos hübschen Chrono Trigger ist so konzipiert, dass man ab einem gewissen Punkt frei zwischen den Zeiten wechseln kann. (Quelle: Moby Games)

Dank seiner langjährigen Genre-Expertise wird Sakaguchi auch für Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars (1996) als Berater mit ins Boot geholt. (Quelle: Moby Games)

Aufstieg bei Square

Doch zurück zu Sakaguchi. Der hat seit seiner Beförderung zum Ausführenden Vizepräsidenten immer mehr organisatorische Verpflichtungen bei Square, übergibt den stressigen Spieldirektorposten erst einmal an das Duo Kitase/Ito und agiert fortan als Producer. Will heißen: Der Final-Fantasy-Erfinder stellt sicher, dass alle Zahnräder harmonisch ineinandergreifen. Gleichzeitig lässt er es sich allerdings nicht nehmen, Terra und Locke zu konzipieren, zwei der insgesamt 14 (!) spielbaren Charaktere des neuen Teils der Rollenspielreihe. Final Fantasy 6 entsteht in gerade einmal zwölf Monaten Entwicklungszeit, mausert sich aber trotzdem zu einem grandiosen Rollenspiel-Epos, das sich zudem nicht scheut, Problemthemen wie Sklaverei, Liebe, Trauer oder Völkermord aufzugreifen. Die beeindruckende Bilanz: Platz eins der meistverkauften Videospiele im Jahr 1994 in Japan und systemübergreifende Gesamtverkäufe von später mehr als 3,48 Millionen Einheiten.

Sakaguchi, damals gerade mal 32 Jahre alt, genießt zu jenem Zeitpunkt seine kontinuierlichen Erfolge, lässt aber auch nicht locker, wenn es darum geht, neue Ideen in die Tat umzusetzen. Eine davon hört auf den Namen Chrono Trigger und entsteht in enger Kooperation mit zwei Superstars der Szene: Dragon-Quest-Erfinder Yuji Horii und Dragon-Ball-Schöpfer Akira Toriyama. Vier Tage knobelt das Trio zusammen mit Produzent Kazuhiko im Rahmen einer ersten Brainstorming-Runde an den Eckdaten des Konzepts. Das Ergebnis ist ein Zeitreise-Thriller, der unterschiedliche Helden auf eine Reise kreuz und quer durch die Jahrhunderte schickt. Los geht's 1000 AD (im Spiel die Gegenwart), gefolgt von Abstechern unter anderem ins Mittelalter, in die Zukunft und in die Steinzeit.

Das am 11. März 1995 zunächst in Japan veröffentlichte Chrono Trigger ist charmant und witzig, bietet multiple Enden, ein zugängliches Kampfsystem, einen leichter verdaulichen Schwierigkeitsgrad als Final Fantasy und lässt Letzteres grafisch hinter sich. Kurzum: ein großartiges Spiel, das zu Recht zahlreiche Rollenspiel-des-Jahres-Awards abräumt und bis 2003 weltweit insgesamt 2,65 Millionen Käufer mobilisiert.

Ähnlich erfolgreich (2,4 Millionen Einheiten) wird Final Fantasy Tactics, ein im Juni 1997 veröffentlichtes Taktik-Spin-off, dessen Grundidee und Setting Sakaguchi schon seit 1993 im Kopf herumgeistert. Um sie final umzusetzen, verpflichtet er ab Ende 1995 Yasumi Matsuno als Spieldirektor. „Ich selbst bin ein Strategiespiel-Fan und dachte schon oft darüber nach, wie Final Fantasy als Strategiespiel aussehen würde. Ich bin die Art von Person, die sich zuerst einen Namen ausdenkt", so Sakaguchi gegenüber shmuplations.com (https://shmuplations.com/fft/). „Die Wahrheit ist, dass ich Matsuno mein fünf- bis sechsseitiges Designdokument zeigte. Am Ende lag es dann an Matsuno und Ito zu entscheiden, welche Ideen sie daraus übernehmen."



Beim Mega-Hit Final Fantasy 7 war Sakaguchi Produzent, aber auch einer der vier federführenden Story-Autoren. Die Kultszene rund um das Schicksal von Blumenverkäuferin Aeris geht jedoch auf das Konto von Kazushige Nojima. (Quelle: Moby Games)

Mit Final Fantasy Tactics erhält die Rollenspielreihe im Juni 1997 erstmals einen von Sakaguchi produzierten Rundenstrategie-Ableger. Als Schauplatz dient die Welt Ivalice, in der Held Ramza zwischen die Fronten eines Krieges gerät. (Quelle: Moby Games)

Final Fantasy 7 setzt neue Maßstäbe

Ab etwa Mitte der 90er-Jahre tritt Sakaguchi innerhalb von Square dann zunehmend als Ausführender Produzent (etwa in Romancing Saga 3) und Supervisor (etwa in Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars) auf und engagiert sich als Producer für besonders prominente Titel aus dem Final-Fantasy-Universum. Neben dem bereits erwähnten Tactics ist es vor allem Final Fantasy 7 und dessen Kampfsystem, dem Sakaguchi viel Zeit widmet. Aber auch das ursprüngliche Plot-Konstrukt des ersten 3D-Ablegers geht auf ihn zurück. Interessante Anekdote für Fans: Sakaguchi siedelte die Handlung von Teil sieben in New York kurz vor der Jahrtausendwende an und schrieb das Drehbuch so, dass die Zerstörung der bekannten Mako-Reaktoren am Ende die ganze Stadt in Schutt in Asche legt. Anders als in der späteren Version, wird der Heldentrupp zudem von einem hartnäckigen Detektiv namens Joe verfolgt.

Zwar wandeln sich viele seiner Ideen im Entwicklungsverlauf, dem Erfolg des Spiels tut dies allerdings keinen Abbruch. 1997 bricht das auf drei CDs ausgelieferte Final Fantasy 7 dank einer brillanten Symbiose aus herzergreifender Story, denkwürdigen Charakteren, mitreißender Kämpfe und grandioser Render-Zwischensequenzen alle Rekorde und schießt an die Spitze der weltweit meistverkauften Playstation-Spiele.

Ein Film, der alles verändert

Spätestens seit Final Fantasy 7 ist Sakaguchi begeistert von den neuen technischen Möglichkeiten in Hinblick auf Renderanimationen und beginnt noch im selben Jahr, das Skript für einen komplett computerarmierten Kinofilm zu Papier zu bringen. Bis Final Fantasy: The Spirits Within (deutscher Untertitel: Die Mächte in dir) am 02. Juli 2001 in Hollywood seine Weltpremiere feiert, bringt er sich allerdings noch in viele weitere Square-Produktionen ein.

Sei es nun als Produzent des knuffigen, aber polarisierenden Action-Rollenspiels Chocobo's Dungeon 2, als Produzent des düsteren Action-Abenteuers Parasite Eve (das das gestrichene New-York-Setting aus Final Fantasy 7 erbt) oder als Szenario-Autor und Produzent von Final Fantasy 9 (mit dem er in vielerlei Hinsicht zur Machart der ursprünglichen Spiele zurückkehrt) – Sakaguchis Engagement für neue Square-Projekte ist immens.

Doch dann, in den Wochen nach dem offiziellen Kinostart von Spirits Within am 11. Juli 2021, muss Sakaguchi gleich mehrere Rückschläge hinnehmen. Der Film, dessen Entwicklung satte 137 Millionen Dollar kostete, 960 hochmoderne Rendering-Workstations beanspruchte und rund 200 Personen zirka vier Jahre beschäftigte, läuft deutlich schlechter als erwartet und spielt unterm Strich nur 85 Millionen Dollar ein.

Der sonst so erfolgsverwöhnte Gaming-Riese Square gerät daraufhin in eine ernste finanzielle Schieflage. Die Nachwehen lassen nicht lange auf sich warten und verzögern nicht nur die angedachte Fusion mit dem japanischen Traditions-Publisher Enix massiv, sondern führen im Januar 2002 auch zur Schließung



Das Story-Grundkonzept von Parasite Eve (1998) stammt ebenfalls von Sakaguchi. Der Japaner verzichtet damals für einige Zeit auf den Konsum von Filmen, um ein möglichst einzigartiges Plot-Konstrukt zu erdenken. (Quelle: Moby Games)

Mit einem Metacritic-Schnitt von 94 von 100 Punkten gilt das im Juli 2000 veröffentlichte Final Fantasy 9 bis heute als das am höchsten bewerte Spiel der Reihe. Auch die Verkaufszahlen können sich mit über 5,5 Millionen Einheiten mehr als sehen lassen. (Quelle: Moby Games)



Protagonistin Aki Ross sucht in Sakaguchis computeranimierten Film Final Fantasy: The Spirits Within (2001) verzweifelt nach einem Weg, tödliche außerirdische Wesen namens Phantome von der Erde zu vertreiben. (Quelle: Moby Games)

Dass am 16. Mai 2002 mit Final Fantasy 11 erstmals ein MMO erscheint, ist letztendlich Sakaguchi geschuldet. Er kann die Square-Chefetage bereits Ende der 90er-Jahre überzeugen, in diesen „Zukunftsmarkt" zu investieren. Am Ende wird es eines der profitabelsten Spiele der Reihe. (Quelle: Square Enix)

der Filmabteilung Square Pictures. Sakaguchi nimmt diese turbulenten Entwicklungen schließlich zum Anlass, von seinem Amt als Vizepräsident der Firma zurückzutreten und das Unternehmen 2003 ganz zu verlassen. Honolulu auf Hawaii – wo damals auch große Teile von Final Fantasy 9 entwickelt wurden – dient ihm dabei als Rückzugsort.

Neustart auf Hawaii

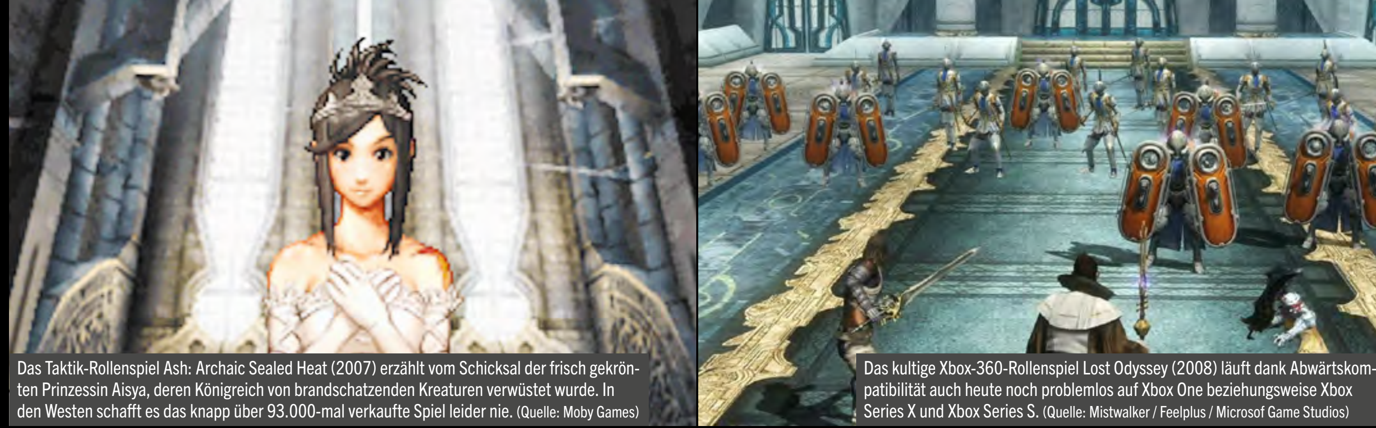
Wie sagte der französische Dramatiker Moliére eines Tages so schön: Wo sich eine Türe schließt, öffnet sich eine andere. Sakaguchi hat etwa drei Jahre lang mit ernsthaften Motivationsproblemen zu kämpfen, rafft sich aber 2004 – unter anderem dank aufmunternder Gespräche mit seinen Freunden Akira Toriyama und Takehiko Inoue – wieder auf und gründet im Juli sein eigenes Studio namens Mistwalker. Geldgeber im Hintergrund? Kein Geringer als Microsoft. Die Redmonder nämlich suchen händeringend nach großen japanischen Namen für ihre neue Xbox-360-Konsole und bezuschussen gleich zwei seiner geplanten Rollenspiel-Projekte: Blue Dragon, das am 12. Dezember 2006 in Zusammenarbeit mit Artoon auf drei DVDs erscheint sowie Lost Odyssey, das Mistwalker am 06. Dezember 2007 in Kooperation mit Feelplus auf vier DVDs auf den Weg bringt. Beide Spiele reichen zwar nicht ganz an die Qualität vorheriger Sakaguchi-Hits heran, sind aber doch so unterhaltsam, dass sie sich zusammengenommen über eine Million Mal verkaufen. Knapp 200.000 Exemplare gehen dabei auf die Kappe des sehr traditionell gestrickten Blue Dragon; der Rest auf die von Lost Odyssey, für das Sakaguchi einen unsterblichen Helden samt aufwühlender Geschichte erdenkt.

Nur solide laufen dagegen Sakaguchis Taktik-Rollenspiel-Projekte für den Nintendo-DS, Ash: Archaic Sealed Heat (04. Oktober 2007) sowie Blue Dragon Plus (04. September 2008). Sakaguchi nimmt es gelassen und sieht das Ganze als Gelegenheit, beim nächsten Projekt noch einmal selbst als Spieldirektor zu agieren – etwas, das er immerhin seit Final Fantasy 5 nicht mehr gemacht hatte. Angespornt wird er dabei vom Verlangen, die Kernprobleme von Blue Dragon und Lost Odyssey nicht zu wiederholen. „Beide Spiele nutzten die Formel von Final Fantasy als Grundlage, auf der wir aufbauen konnten", so Sakaguchi gegenüber 1up (http://www.1up.com/news/hironobu-sakaguchi-reflects-story). „Wir haben verschiedene neue Herausforderungen gemeistert, aber sie waren alle auf die Geschichte ausgerichtet. Was wir jedoch nicht versucht haben, ist Gameplay-Systeme großartig zu ändern. Unser größtes Bedauern war, dass wir im Grunde genommen Old-Gen-Methoden nutzten, um Next-Gen-Spiele zu entwickeln."

Resultat dieser Erkenntnis ist die Entwicklung von The Last Story – ein Wii-exklusives Action-Rollenspiel, für das Sakaguchi eng

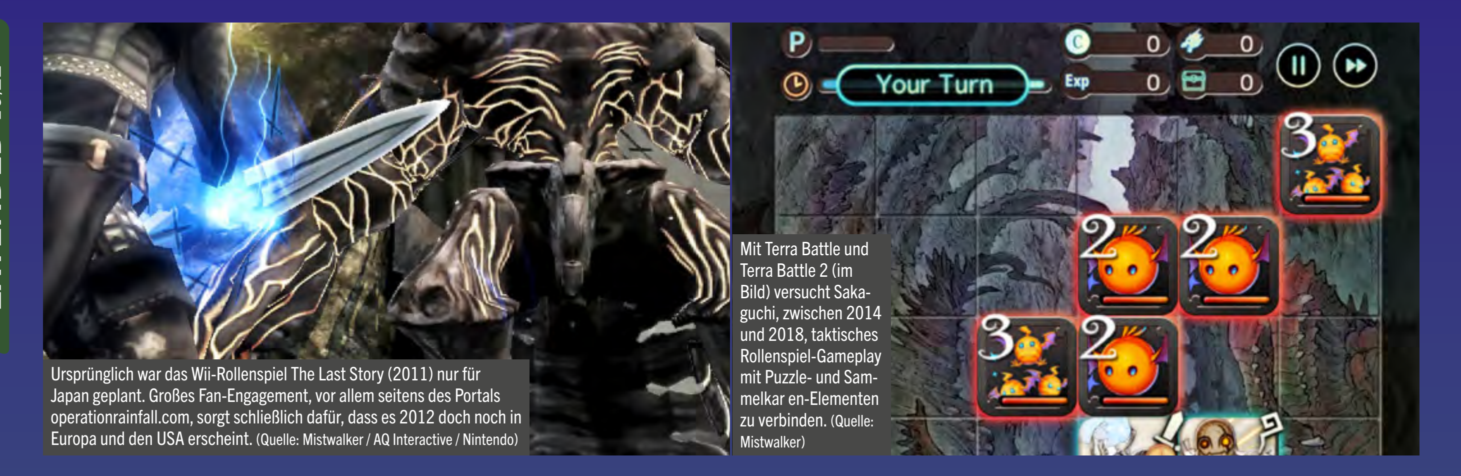


Im Xbox-360-exklusiven Rollenspiel Blue Dragon zieht ein Helden-Quintett los, um den skrupellosen Herrscher Nene vom Thron zu stoßen. Während die Geschichte aus der Feder von Sakaguchi stammt, gehen die Figurendesigns auf Dragon-Ball-Erfinder Akira Toriyama zurück. (Quelle: Moby Games)



Das Taktik-Rollenspiel Ash: Archaic Sealed Heat (2007) erzählt vom Schicksal der frisch gekrönten Prinzessin Aisya, deren Königreich von brandschatzenden Kreaturen verwüstet wurde. In den Westen schafft es das knapp über 93.000-mal verkaufte Spiel leider nie. (Quelle: Moby Games)

Das kultige Xbox-360-Rollenspiel Lost Odyssey (2008) läuft dank Abwärtskompatibilität auch heute noch problemlos auf Xbox One beziehungsweise Xbox Series X und Xbox Series S. (Quelle: Mistwalker / Feelplus / Microsof Game Studios)



Ursprünglich war das Wii-Rollenspiel The Last Story (2011) nur für Japan geplant. Großes Fan-Engagement, vor allem seitens des Portals operationrainfall.com, sorgt schließlich dafür, dass es 2012 doch noch in Europa und den USA erscheint. (Quelle: Mistwalker / AQ Interactive / Nintendo)

Mit Terra Battle und Terra Battle 2 (im Bild) versucht Sakaguchi, zwischen 2014 und 2018, taktisches Rollenspiel-Gameplay mit Puzzle- und Sammelkar en-Elementen zu verbinden. (Quelle: Mistwalker)

mit Nintendo zusammenarbeitet und sich vornimmt, verstärkt mit neuen Ansätzen zu experimentieren. Einer davon ist das sehr auf taktische Überlegungen ausgelegte Echtzeit-Kampfsystem und die damit verknüpfte Gathering-Mechanik. Einmal aktiviert, lenkt der Held damit für einige Zeit sämtliche Aufmerksamkeit auf sich und hält Mitstreitern so den Rücken frei. Dazu gesellen sich vielseitig manipulierbare Magiekreise, interaktive Umgebungsobjekte, Stealth-Elemente und Bosskämpfe, die sich in der Regel nicht durch stumpfes Draufkloppen gewinnen lassen. Das zunächst am 27. Januar 2011 in Japan (und 13 Monate später im Westen) veröffentliche The Last Story verschlingt ganze vier Jahre Entwicklungszeit und beschert Sakaguchi viele graue Haare – am Schluss aber einen Metacritic-Schnitt von 80 Punkten, zahlreiche Rollenspiel-des-Jahres-Awards sowie laut vgchartz.com immerhin knapp 680.000 verkaufte Wii-Spiele.

Sakaguchis Mobile-Game-Phase

The Last Story kostet Sakaguchi viel Kraft. Nach der Fertigstellung beschließt er daher zunächst einmal kleinere Projekte und Herzensangelegenheiten ins Auge zu fassen, allen voran Party Wave – ein iOS- und Android-Surf-Spiel, das jedoch trotz seiner eigenen Leidenschaft fürs Wellenreiten niemanden groß vom Hocker – oder besser gesagt vom Brett – haut. Im Gegensatz zu seinem Film-Flop halten sich finanzielle Einbußen diesmal allerdings in Grenzen, weshalb Sakaguchi auch in der Zeit danach dem Trendthema Mobile Games hinterhereifert.

Zunächst mit den kartenbasierten Rollenspielen Terra Battle 1 und 2, dann mit dem Taktik-RPG Terra Wars. Trotz hoher Wertungen und ordentlicher Download-Zahlen will jedoch keines davon kommerziell so richtig abheben. Sakaguchi zieht daraufhin alle drei Titel aus dem App Store beziehungsweise dem Google Play Store zurück und konzentriert sich vollständig auf sein 2018 ins Leben gerufenes JRPG-Projekt Fantasian, das exklusiv für Apple-Arcade-Abonnenten erhältlich ist. „Ich halte es durchaus für möglich, dass dies mein letztes Projekt sein könnte,“, gibt er kurz vor dem Start des ersten Teils im März 2021 gegenüber VGC (https://www.videogameschronicle.com/news/final-fantasy-creator-sakaguchi-says-his-next-game-could-also-be-his-last/) zu verstehen.

Stand heute sind beide Fantasian-Teile fertiggestellt und der wohl schönste und ungewöhnlichste Abgesang eines Gamedesigners, seit es Mobile Games gibt. Sei es nun die Darstellung der Spielwelt in Form kleiner Dioramen oder die Möglichkeit, Zufallskämpfe für einige Zeit überspringen zu können (nur damit sie einen dann später wieder einholen) – Fantasian rundet Sakaguchis mittlerweile knapp 39-jährige Ludografie auf einzigartige Weise ab. Doch macht der Kreativkopf nach Fantasian wirklich Schluss? Nach allem, was Sakaguchi bisher schon erreicht hat und in Anbetracht seines Drangs, Neues zu erschaffen, wollen wir ihm das irgendwie noch nicht so recht glauben. ❏

Das Apple-exklusive Fantasian, Sakaguchis neueste JRPG-Schöpfung, bietet über 150 sehenswerte Dioramen und Story-Inhalte für knapp 50 unterhaltsame Stunden. (Quelle: Mistwalker)

Am 28. Juli 2021 veröffentlichte Square Enix den legendären ersten Teil von Final Fantasy als sogenanntes Pixel-Remaster, dicht gefolgt von Teil zwei bis fünf, die Sakaguchi ebenfalls als Game Director koordinierte. Wer alle Klassiker nachholen will, kauft sie am besten im Bundle zusammen mit Teil sechs. (Quelle: Square Enix)


BBI
BLACKBIRD INTERACTIVE


Smilegate
Entertainment


PRIME MATTER